Micro NEWS

NEC DU NEUF!

LE MATCH DU SIÈCLE

ST CONTRE AMIGA

NOUVEAUTÉS

ELITE / FOFT,
PAC-MANIA,
FREEDOM

CONCOURS

GAGNEZ 3 AMIGA

MSX/C.64

ES JEUX SUR C.D.

N°15
NOVEMBRE 1988

Belgique : 139 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 6

M 2843 - 15 - 19,00 F
3792843019000 - 00150

avec René Metge, en

PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16
TANDY PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !

Turbo Cup

"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge

Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup

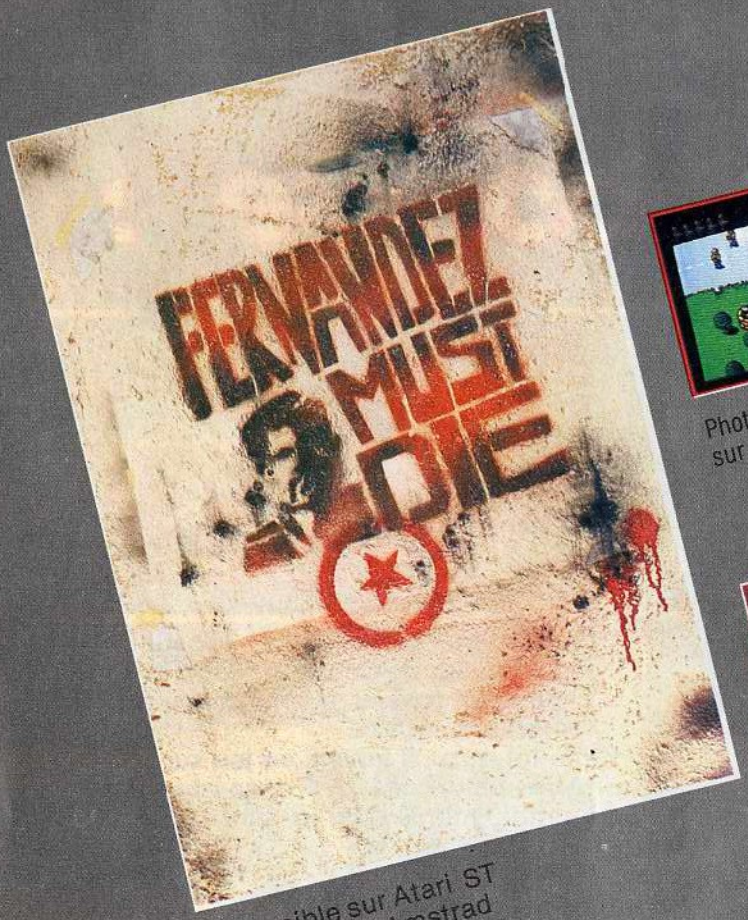
loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

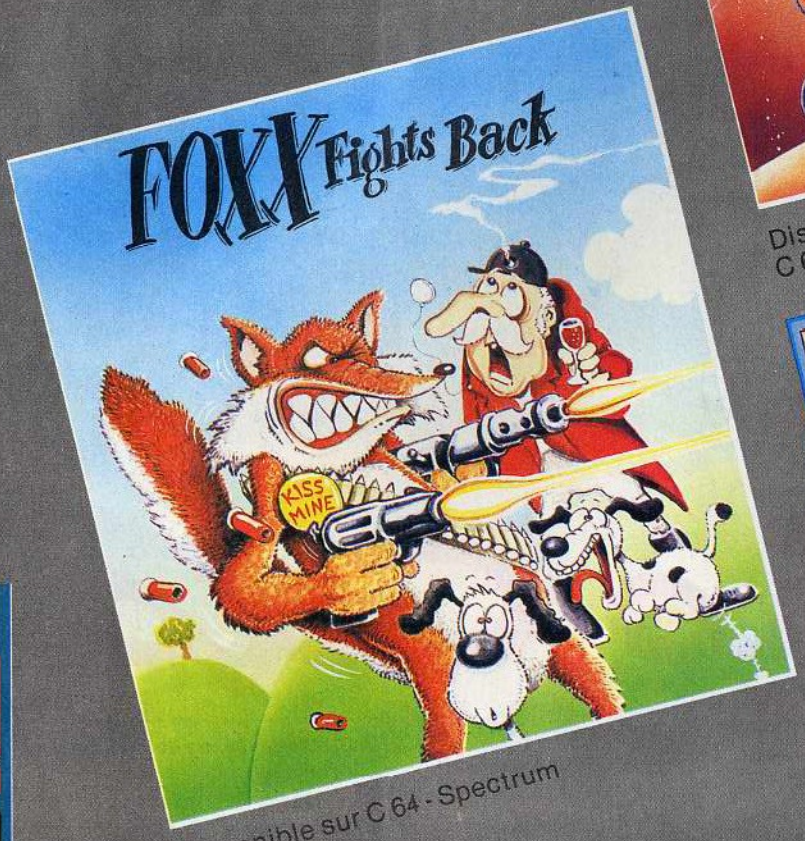


Disponible sur Atari ST
Amiga - C 64 - Amstrad
Spectrum.

Photo d'écran
sur Atari ST

Photo d'écran
sur Amstrad

Disponible sur Atari ST - Amiga
C 64



Disponible sur C 64 - Spectrum

Photos d'écran sur Amiga

iMAGE works

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC fnac *et dans les meilleurs points de vente.*

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 154

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction: Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Directrice de la publicité : Isabelle Berté - Tél.: 47.00.22.11
Diffusion : Jacques Houlmann
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page: Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro : Raynald Cheminelle, Jean-Marc Demoly, Igor Lefeuvre, Jean-Michel Maman, Éric de Rousiers, Stéphane Schreiber, Marc Seyot, A. Venturman, O. Zalid
Sole software representative for the U.K. : Tony Takoushi
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Gérald Van Halteren (Belgique)
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10 Élysée photogravure
Impression : Paris Europe Impression
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris.
Tél: **43.38.32.32**
Télécopie : 47.00.21.51
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté

Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

ÉDITO 6
NEWS 6
LES TOPS DU MOIS 35
TOP SECRET 54
CONCOURS COMMODORE 72
DOSSIER ATARI/AMIGA 76
PÉPÉ RÉTRO 98
BLANCHE-FESSE 100
ABONDOS 102
LES SOFTS DU MOIS 107
CONSOLES 130
SAMOURAÏ MICRO 136
LIVRES 142
ÉDUCATION 144
CAPITAINE PIXEL 146
ARCHIMEDE LE BARBU 150
COURRIER DES LECTEURS 152
INSERT COIN 156
ROCK'N SCROLL 160
BD CARALI 162
PETITES ANNONCES 163
DERNIÈRE MINUTE 166

EDITO L'HEURE DU CHOIX

ST ou Amiga ?
That is the question pour beaucoup d'entre vous qui s'arrachent les cheveux à mesure que Noël approche.
Afin de ne pas se retrouver avec trop de lecteurs chauves, Micro News daigne, dans sa bienséante mansuétude, vous éclairer de ses lumières divines sur ce grave problème existentiel. Oui, nous répondons clairement à la question, mais vous verrez que votre choix dépend avant tout des sévices que vous comptez infliger à votre future machine...
Pendant que le prof ST et le docteur Amiga se chamaillent, Samouraï Micro compte les points et fait un score de son côté. Il débarque en effet ce mois-ci avec deux scoops de taille : la première photo d'un lecteur CD-ROM connecté à une console de jeux (la console Nec) et les premiers jeux sur disque compact. Quand ces merveilles seront-elles disponibles ?
Au prochain millénaire, la semaine des quatre jeudis ou à l'Epiphanie ? Vous n'y êtes pas. Le CD-ROM Nec est déjà en vente au Japon et trente jeux sur disque compact seront en vente, en France, pour Noël ! Et pour quels ordinateurs ? Qui sont les petits veinards qui vont bénéficier avant les autres de ce super plan ? Tenez-vous bien, cette compilation sortira d'abord sur MSX et ensuite sur Commodore 64 ! Allez les ST, CPC, Amiga, Thomson et PC, soyez bons joueurs, pour une fois que ce sont eux les gâtés...
Du coup, capitaine Pixel et Samouraï Micro sont partis fêter ça au café, juste en bas du bureau, bientôt rejoints par prof ST et docteur Amiga, toujours volontaires quand il s'agit de s'humecter le gosier. Tiens, j'entends des cris, penchons-nous par la fenêtre... Oh là-là, ils sont complètement bourrés et ils ont déclenché une bagarre générale. Je vois les pompiers et la police qui arrivent. Va encore falloir aller les chercher au poste, quelle engeance...
Bon, ben quand faut y'aller, faut y'aller...

Jean-Michel Berté

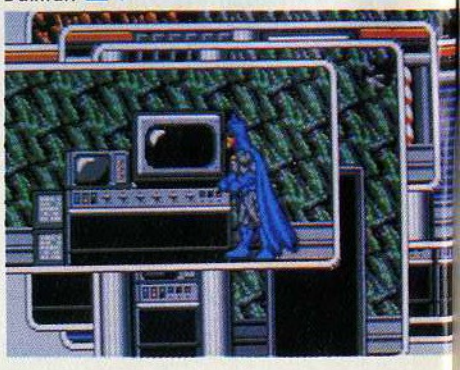
OCEAN

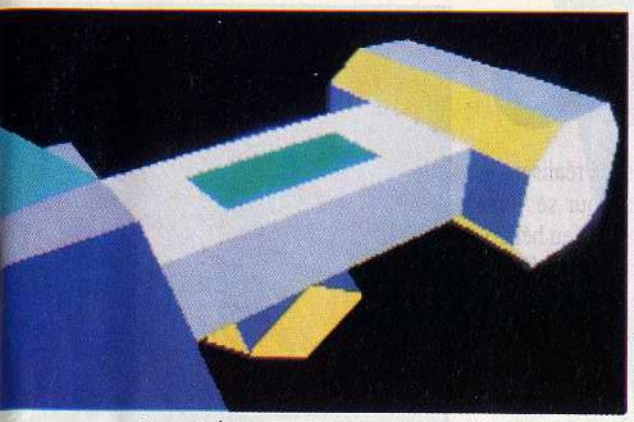
Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Ocean se prépare à sortir une tonne de logiciels d'ici peu. C'est à dire un peu avant et un peu après Noël. Certains sont directement "made in Ocean UK" alors que d'autres sont concoctés par des développeurs bien de chez nous, d'Ocean France. Point commun entre les deux ? C'est très très beau.

Pour la petite histoire, les gens d'Ocean UK font tellement confiance aux "frenchies" qu'ils leur ont fait dessiner le logo qui apparaîtra dorénavant pendant le chargement des softs. Ceci dit, il subsiste tout de même une petite différence entre les logiciels issus de la maison-mère et ceux développés par les gens de Sarcelles, puisque ces derniers se sont spécialisés dans l'adaptation de logiciels d'arcade tandis que les anglais continuent les créations originales, sans oublier les adaptations de films (**Robocop, Rambo 3**) ou même de bandes dessinées. Et si je vous parlais d'un super-héros ne devant pas ses super-pouvoirs à une quelconque parenté extra-terrestre, mais à son seul courage ? Si je vous disais de ce héros qu'il est bien souvent accompagné de son fidèle mais empoté neveu adoptif, vous me répondriez ? Mais non, pas Picsou ! **Batman** bien entendu ! Reprenant le flambeau du logiciel d'aventure/arcade, Batman diffère cependant des autres produits par sa présentation. Dans ce logiciel, qui va le voir affronter deux supervilains, le "Joker" et le "Pingouin", Batman est amené,

Robocop ▲

Batman ▲▼



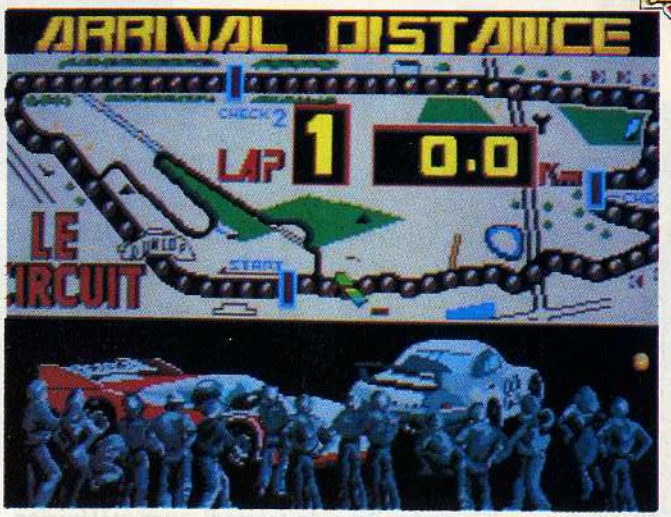


Orion Belt ▲

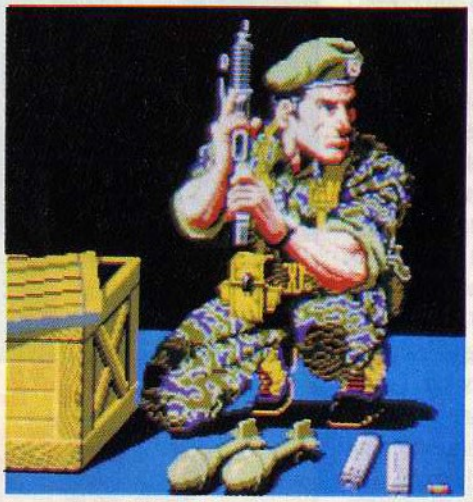
dernière se passant dans l'espace. Pour être plus précis, ça se passe dans l'espace *et* sur une planète. Enfin une à la fois. Je m'explique : vous pilotez une sorte de char spatial. A l'issu de combats aussi jolis que meurtriers, le char peut récupérer divers types de matériel améliorant ses performances (armes, caméra, etc.). Le plus important est qu'à chaque passage de niveau, le joueur change de planète (elle sont au nombre de dix). Pour l'instant, via votre joystick, à se balader dans de nombreux endroits. Océan a pallié la difficulté d'un scrolling de douze mille kilomètres en optant pour une présentation par fenêtres. Comme les graphismes ST sont réellement très bien faits et que la routine d'affichage des fenêtres est propre à souhait, le résultat donne presque l'impression que l'on se promène dans un livre de BD géant en sautant de case en case ; "Nom d'une disquette en nougatine, Gotham City a besoin de nous !". Dans un autre ordre d'idées, **Orion Belt** s'annonce comme la répartie d'Océan à l'avalanche de logiciels 3D faces pleines qui envahissent (ô joie) nos écrans. Je pourrai parler de la réponse du berger à la bergère, mais ça n'aurait vraiment aucun rapport avec l'argument de l'histoire, cette c'est la 3D surfacée la plus propre qu'il m'ait été donné de voir, ST et Amiga confondus.

Traversons maintenant le channel, direction... Chinatown ! Nous sommes ici au royaume de l'adaptation de jeux d'arcade ; encore serais-je plus proche de la vérité en parlant de copie aussi parfaite que faire se peut. **Dragon Ninja**, la version la plus achevée pour le moment, est à proprement parler époustouflante. Des sprites énormes, autant sur ST qu'Amiga, se déplacent à toute vitesse. Les décors sont splendides, le scrolling nickel. Voilà le genre de logiciel dont on dit en le voyant : "Alors c'est possible de faire aussi bien et beau sur 16 bits ? Mais comment se fait-il que personne ne l'ai fait ?". Oui, je sais que ça fait cirage de pompe. On en reparlera à la mi-novembre, et vous verrez que tonton Micro News sait *toujours* ce qu'il dit !

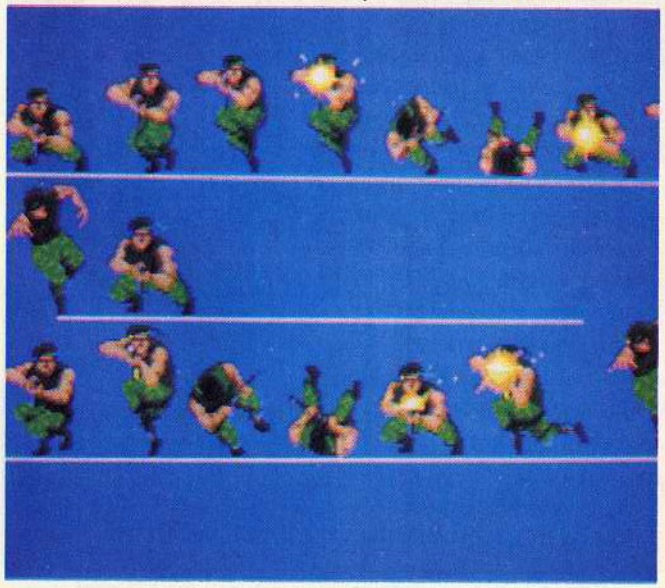
Dans le même ordre d'idées, **Opération Wolf** promet de vous faire faire des économies. D'ici peu, les salles d'arcades seront aussi désertes qu'un quartier chic après 23 h. Bref, encore une adaptation exceptionnelle d'un jeu d'arcade. En attendant d'en voir un peu plus, jetez un œil aux dessins. Même remarque que précédemment, faite confiance à tonton Micro ! Incontournable, j'vous dis !



Wec Le Mans ▲



Operation Wolf ▲▼



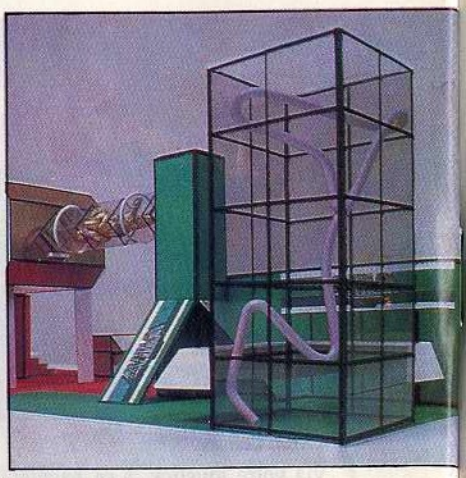
Dragon Ninja ▲

Enfin, mais là il faudra patienter jusqu'après les fêtes, **Wec le Mans** est annoncé par l'éditeur comme l'ultime simulation de voitures de course. Je sais, ils disent tous ça, mais là, j'ai tendance à être plein d'espoir."Tout ce qui a été fait jusqu'à présent était un peu saccadé et lent", nous a confié Marc Djian, d'Océan France . Pour le moment, je ne peux vous montrer que quelques dessins de préparations, autant vous dire qu'il s'agit d'un super scoop. Ça s'annonce pas mal. Allez, promis, on vous tiendra au courant de l'avancement des travaux. ●

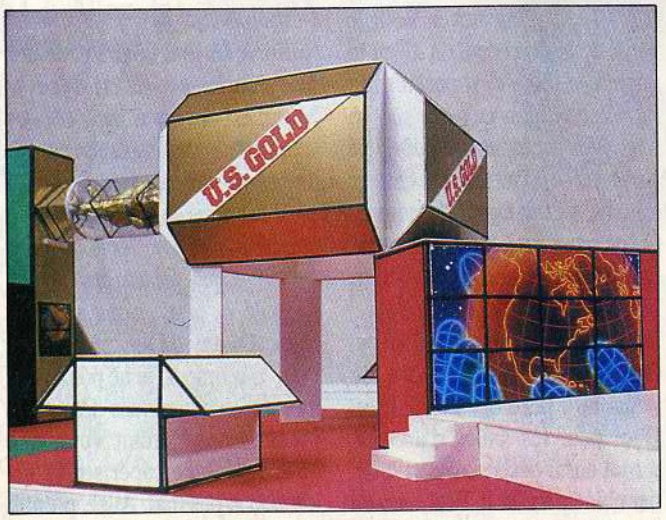
AMSTRAD EXPO

Du 4 au 7 novembre, il y a un endroit où tous les possesseurs de CPC (et même d'autres bécanes) vont se retrouver. Allez, je vous donne un indice, ça va se passer à la Porte de Versailles. Vous voulez un deuxième tuyau ? Bon alors, je peux vous dire que c'est la quatrième édition. Encore une aide supplémentaire : il y avait environ 30 000 visiteurs l'année dernière. Attention, je parle en chiffres réels. Bon, j'arrête le baratin inutile, vous avez tous compris que je voulais parler d'Amstrad Expo. Mais attention ! Que tous les mecs qui ont un ST ou Amiga ne se sentent pas obligés de tourner la page. Le marché français de la micro-informatique est tel que, désormais, la plupart des éditeurs développent leurs softs souvent sur Amstrad. Du coup, il sera intéressant pour tout le monde d'allez voir les nouveautés. En plus, certains éditeurs vont organiser des concours d'enfer à partir de consoles de jeux d'arcade. Sans compter que sur le stand Micro News, vous allez pouvoir gagner des abonnements au canard, des joystick fabuleux offerts par CTS France (dont le Cobra, le monstre qui vaut plus de 500 F), des jeux et... il y aura une console de jeux d'arcade de Double Dragon en accès libre sur notre stand et celui d'entre vous qui réussira le meilleur score de la journée ne sera pas décu du voyage : il y aura à gagner un Bundle Amstrad par jour (ensemble tuner télé, radio-réveil, meuble de rangement et pack de 20 jeux) et même, comme gros lot le samedi, une télévision-magnétoscope Amstrad. Et pour gagner ça, il suffit de venir jouer : si ce n'est pas le bon plan du siècle, ça y ressemble...

Voyons rapidement les autres : **US Gold** vient en force avec, dans sa foulée, **Gremlin, Ocean** et toute la clique. Il y aura pléthore de jeux d'arcade, genre **Operation Wolf**, en accès libre. Leurs stands seront également très spectaculaires, à la hauteur du PC Show anglais sans nul doute. Evidemment, il y aura des kilos de nouveautés Amstrad, parmi lesquels **Rambo 3, Guerilla War**, et plein d'autres. Egalement prévu, un concours sur **Thunderblade**, la fabuleuse simulation d'hélicoptère plébiscitée dans toutes les salles d'arcade. Les machines seront en accès libre et celui d'entre vous qui réalisera le meilleur score du jour se verra offrir une vraie balade en hélico, pour survoler Paris et Versailles. Je ne vais pas vous détailler tous les stands, la journée n'y suffirait pas. Sachez simplement que tous les grands du jeu seront là : Titus, Ubi Soft et tous les autres, avec tous des animations sympas. Et puis, last but not least, vous aurez enfin le droit de voir les supers



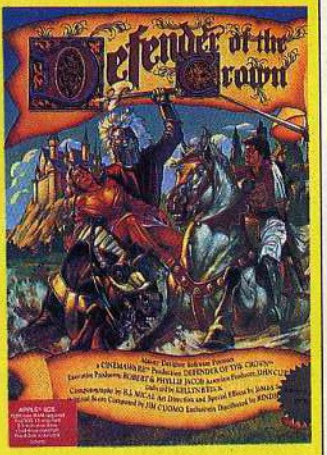
PC VGA d'Amstrad, et rien que ça, ça vaut le déplacement...



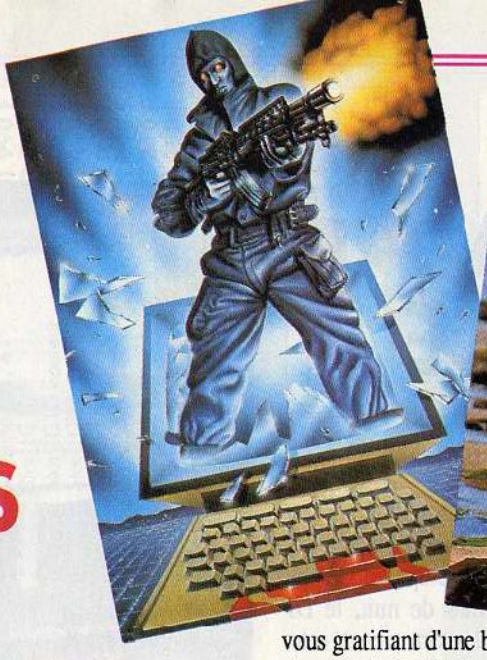
Voici, en exclusivité, quelques uns des stands que vous pourrrez voir à Amstrad Expo.

L'APPLE IIGS DÉMARRE !

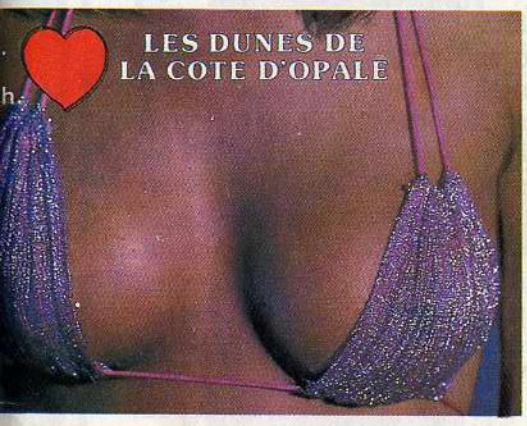
Plus de deux ans après sa sortie, on a l'impression que c'est seulement ces jours-ci que les éditeurs se sont aperçus de l'existence de l'Apple II GS. Il est vrai que son prix, bien dans la mauvaise tradition Apple, n'a pas dû permettre d'en vendre plus de quelques centaines en France. Mais voilà, les jeux arrivent. Ubi Soft développent toutes ses nouveautés en prévoyant une version II GS, Ere adapte Captain Blood (sur Mac aussi, d'ailleurs. Super, je vais pouvoir jouer au bureau) et Cinemaware vient de sortir Defender of The Crown. Superbe. Il exploite parfaitement les capacités du II GS. Ça fera une demi-douzaine d'heureux à Paris...



SEA, SEX AND CARTES POSTALES



Cet été, on a reçu plein de **cartes postales de lecteurs** sympas qui s'inquiètaient de notre sort à Paris ! Merci les mecs, vous êtes supers ! On doit quand même avoir une drôle de réputation car un grand nombre de ces cartes sont de sacrées gauloiseries (Jean-Marc Sache, de Cluses, nous envoie même quatre cartes d'un coup, dont trois grivoiseries).



Bon, il ne nous reste plus qu'à en tirer quelques-unes au sort pour vous faire gagner des albums de Carali. Attention ! Ces albums ne sont pas à mettre entre toutes les mains, ils sont très osés et même plus ! Aussi ne les montrez pas à vos parents, ils les garderaient pour eux, c'est sûr. En vous gratifiant d'une bonne tarte, c'est certain. Et ils s'en prendraient peut-être à nous, c'est pas impossible ! Alors, du tact, du doigté et de la discrétion !

Les gagnants sont :

Lionel Cassany, 67 rue du Lémar, 78990 Elancourt, qui a dragué comme une bête grâce à la B.D. de Carali : "Ça marche aussi au camping".

Nicolas Chalandard, le Moulin Neuf, 84810 Aubignan, qui a l'air d'être aussi un chaud lapin : "Les filles sont superbes. Ah, les espagnoles, hollandaises, danoises..."

Laurent Froissard, 19 rue Marie Laurent, 62480 Le Portel : "Micro News est le seul rayon de soleil qui brille aujourd'hui".

Jean-Marc Sache, 8 a rue du Maréchal Leclerc, 74300 Cluses.

Laurent Massa, route de Saint Paul, 84840 Lapalud.

Sébastien Porte, 13 avenue Charles de Gaulle, 78230 Le Pecq.

Joachim Lebailly, Bons-Tassilly, 14420 Potigny.

Michaël Redbooh, 172 rue de Paris, 92100 Boulogne.

Stéphane Mauris, 11 chemin des Grands Buissons, 1233 Bernex-Genève, suisse.

PINARD NEWS

C'est toujours avec plaisir que nous accueillons les admirateurs qui veulent connaître les locaux dans lesquels nous exerçons. Par exemple, le mois dernier, Joël Vuillemin nous a amené un Macon Serrieres de derrière les fagots et il doit nous ramener du Pomard ces jours-ci (cherchez pas, c'est du pinard, et du bon, en plus !). Alors, je ne vous commande pas, mais Zyhtoun me fait remarquer qu'il adore le chocolat, Isabelle préfère le Seven Up, le maquettiste hésite entre un Big Bacon et des compacts disques, le big boss se fumerait bien un cigare de temps en temps (Davidoff, SVP), Moulinex collectionne les synthés Midi, le claviste voudrait bien un nouvel ordinateur à la place de son vieux PC, Valérie rêve d'une nouvelle voiture, le prof ST aimerait bien un Amiga et le docteur Amiga un ST. A noter qu'on vous laissera entrer quand même si vous venez avec du whisky ou une bonne petite vodka poivrée. Pour les lecteurs de province, je signale que les PTT marchent très bien. Mais je vous dis ça, c'est pas pressé. Non, sérieux, finissez quand même de lire le journal avant, on peut encore tenir un jour ou deux sur nos réserves.

AMIGA VA EN BOITE !

Je ne sais pas si, comme moi, vous avez remarqué avec quelle facilité les passionnés d'informatique se débrouillent pour imposer leurs bécanes dans les endroits les plus improbables. Prenons Cédric Jeanson et son Amiga. Quelques jours par semaine, Cédric est assistant ingénieur du son dans un studio d'enregistrement. Sinon, depuis 3 ans, il est disc-jokey. Actuellement, il officie à **La Nuit Blanche**, une boîte de nuit de Seine et Marne. Bon, je vois qu'une partie du lectorat - par exemple les amis de docteur Amiga - commence à trouver ce ser ? Pas du tout : Cédric se sert de son Amiga pour réaliser des animations. La plupart du temps dans les boîtes de nuit, le DJ chauffe la salle en intervenant entre les morceaux. Généralement, ça se fait à l'aide d'un micro (phone !) et d'une chambre d'écho. Ajoutez à cela un magnéto à bande plein de bruitages rigolos, un journal lumineux où défile inlassablement la même antienne et roulez jeunesse ! On attrape la queue du mickey ; encore un militaire qui gagne une tringle à rideaux ! Ça, c'est l'animation de base. Cédric, lui, utilise les capacités graphiques et sonores de

jeune homme très sympathique. Je sens néanmoins dans ce groupe d'admirateurs comme une sorte de flottement, une lancinante interrogation : à quoi peut bien servir un Amiga dans une boîte de nuit ? Est-ce pour utiliser un logiciel de CAO (Coktails Assistés par Ordinateur) ? Les breakers se les mettent-ils sur l'épaule pour danl'Amiga (un 500 gonflé à 1 méga). Bien entendu, pour les bruitages, il a aussi des synthés, entre autre un échantillonneur Akai X 7000 (un échantillon, ou sample, est un son digitalisé) mais ce dernier ne disposant pas d'assez de mémoire, il préfère utiliser le logiciel **Pro Sound**. Dans le même ordre d'idée, l'Amiga sert à piloter une boîte-à-rythmes Yamaha. Bien entendu, toutes ces application ne se font pas en multitâche, ne serait-ce qu'à cause de la place prise par un échantillon. Pour vous donner un ordre d'idée, une seconde de sons digitalisés non compactés à 30 Khz (qualité d'un disque noir) prend la place d'une image écran, soit 32 Ko. Voilà pour le son et c'est déjà assez original. Comment ça, non ? Ok, alors prenez bien garde à la suite : l'Amiga sert aussi à faire des animations graphiques. Ceux qui imaginent 400 personnes, le nez collé aux vitres de la cabine du DJ, essayant de voir le minuscule écran sont é-li-mi-nés. En fait, l'Amiga est branché sur un écran géant de 12 m^2. Cet écran géant sert aussi à projeter des vidéo clips, bien entendu entrecoupés d'images Amiga. Pour la création de ces écrans, Cédric utilise principalement deux logiciels, **Seka** et **Visual Aurals**. Ce dernier produit, que docteur Amiga a avoué ne pas connaître (à la suite de quoi il s'est recouvert la tête de cendres), se présente sous la forme d'une disquette et d'une cartouche à insérer dans le port joystick. Munie d'une entrée audio, cette cartouche offre la possibilité de faire bouger des animations et des graphismes en rythme avec la musique. Un menu permet de choisir sur quelle partie de l'image se fait la modulation (palette de couleur, affichage d'un logo, etc.). De plus, une fonction oscilloscope affichant des ondes de 20 à 16 000 Hz et un mini séquenceur MIDI achèvent de rendre ce produit tout à fait intéressant. Naturellement, tous ces ajouts ont procuré un surcroit de travail à Cédric, mais comme il le dit lui-même, c'est beaucoup plus intéressant de faire une présentation sur Amiga que sur un journal lumineux. C'est beaucoup plus beau aussi, et le jury du Discom, le salon professionnel des discothèques, ne s'y est pas trompé, puisqu'il à décerné à Cédric son Discom d'Or pour la meilleur innovation technique. Une fois de plus, l'informatique entre dans nos vies. Enfin les vôtres, parce que moi, j'y suis jusqu'au cou. Vous aussi remarquez. Bref, je retourne danser.

5, boulevard Voltaire
75011 PARIS

ULTIMA

Téléphone : 43.38.96.31
FAX téléc. 43.38.11.86

VOICI 12 RAISONS D'ACHETER VOTRE AMIGA DANS NOTRE ESPACE COMMODORE

I - PRIX AMIGA 500

AMIGA 500
4 490 F
+
40 logiciels
+
10% de produit
sur la vitrine Amiga

II - PRIX GAMME AMIGA

A 500 + moniteur couleur Thomson + 40 logiciels + 10% de produits **7 290 F**

A 2000 + 40 logiciels + 10% de produits **11 590 F**

A 2000 + moniteur couleur + 40 logiciels + 10% de produits **14 790**

III - PÉRIPHÉRIQUES COMMODORE

Lecteur 3 1/2 int. A 2010	**1 690 F**
Lecteur 3 1/2 ext. A 1010	**2 090 F**
Moniteur HR 1084	**2 990 F**
Extension 512 Ko interne	**850 F**
MPS 1500 imprimante coul.	**3 390 F**
Disque dur 20 méga	**6 990 F**

IV - PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES

Kumana 3 1/2	**1 490 F**
Kumana 5 1/4	**1 990 F**
Star LC10	**2 490 F**
Star LC10 couleur	**2 890 F**
Star LC2410	**4 490 F**
Epson LX800	**2 690 F**
Digiview 3.0	**1 990 F**
Genlock	**3 290 F**
Tablette CRP	**4 390 F**

V - GRAPHISME

D.Paint II	**640 F**
Digipaint	**570 F**
Photon Paint	**730 F**
CAO 3D	**1 470 F**
Sculpt 3D	**870 F**
Animate 3D	**1 280 F**

VI - PROMO DU MOIS

Pour tout achat d'un **Amiga 500 + moniteur**, nous vous offrons un meuble micro import US.

VII - NOUVEAUTÉS JEUX

Rocket Ranger
Heroes of the lance
Interceptor
Carrier Command
Powerdrome
Captain Blood
Pool of radiance

VIII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Amiga, nous reprenons au plus haut cours votre **Atari 520/1040.**

IX - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque	**99 F**
Boîte de rangement	**99 F**
Tapis pour souris	**60 F**
Ruban Star NC 10	**79 F**
Câble imprimante	**150 F**
Câble péritel	**150 F**
Housse	**90 F**
Joystick	**70 F**

X - PAIEMENT

Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt
- carte bleue
- crédit Cetelem
- carte Aurore

Remise maximum :
- étudiants, enseignants, comités d'entreprises, collectivités, groupe.

Téléphonez-nous !

XI - V.P.C.

Toute marchandise chez vous **en 24 H** (service express Ducros), en fonction des stocks et dès réception de votre commande.

Service correspondance, demander :
Sandra au 43 38 96 31.

XII - SERVICE

Avec Dominique, Sylvain et Simon (les **AMIGAFOUS**) vous aurez aussi la compétence.

BON DE COMMANDE

à retourner à ULTIMA - 5, bd Voltaire 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Tél.: .....

Ville .....

Code postal .....

Mode de règlement :
☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte bleue
CB ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expédition ☐☐☐☐ Signature :

LA CAMIF SE DÉFILE !

La nouvelle a été officiellement annoncée à la presse le vendredi 14 octobre : la société FIL s'est déclarée en cessation de paiement auprès du tribunal de commerce. Celui-ci va nommer un administrateur judiciaire qui organisera le redressement ou la liquidation de FIL, selon qu'il juge la société viable ou non. Sous cette laconique annonce se cache en fait une réalité complexe, celle du numéro 1 de la distribution en France, qui meurt ou risque de mourir dans les prochaines semaines, entrainant avec lui Cable, la structure de distribution mise en place il y a environ deux ans.

LE FIL D'ARIANE

Pour bien comprendre le côté dramatique de la situation actuelle, un bref retour en arrière s'impose. FIL a été créé en 1985 par Thomson et la Camif. La Camif est la coopérative des professeurs et instituteurs de France. Elle est surtout connue pour ses activités de vente par corrspondance. Elle réalise dans ce secteur un chiffre d'affaires considérable : 3,6 milliards de francs. FIL, au départ, travaille surtout sur des logiciels éducatifs qui tournent sur les Thomson. Progressivement, elle se recentre vers le jeu et fait quelques incursions malheureuses dans le monde professionnel (La Malette Practi, guère brillante). Là-dessus, premier coup dur, Thomson arrête la micro familiale. Comme le dit François Robineau, le président de FIL : "à ce moment-là, nous nous étions préparés psychologiquement à l'arrêt de FIL". Mais la société réussit à s'en sortir. Pour palier à la défection de Thomson, la Camif devient actionnaire majoritaire, augmentant régulièrement sa part de FIL pour en détenir aujourd'hui 80 %. Ou disons plutôt que la Camif détenait 80 % du capital de FIL jusqu'à *hier*.

Et FIL continue. Comme la société a de grosses ambitions dans la distribution, elle s'associe avec Infogrames pour créer Cable, un réseau de distribution. C'est à ce moment-là que les problèmes ont commencé entre les différents partenaires.

Là dessus, FIL met en chantier une gamme complète de produits professionnels de très haut niveau. Au bout de deux ans, c'est à dire ces jours-ci, les produits sont enfin près. Ensuite, FIL achète (très cher), des licences de jeux d'arcade japonais et les adapte sur micro dans la gamme **Rebel**. Pour vous donner une idée, l'ensemble des investissements de Rebel représente environ 10 millions de francs lourds. Enfin, troisième axe de la société, les programmeurs internes commencent à s'orienter vers des jeux de très grande qualité. Par exemple Truck, un de nos Tops du Mois du numéro 14. Ces trois activités seraient arrivées à maturité à Noël : les produits pros sont finis, les premiers jeux "internes" sont sortis et les adaptations d'arcade devaient sortir en janvier. Là-dessus, la catastrophe, le choc : la Camif arrête de soutenir FIL ! Et comme la Camif possède 56 % de FIL et cautionne les emprunts auprès des banques, du jour au lendemain toutes les liquidités de FIL se retrouvent à zéro.

PROFIL BAS

Résultat, l'ambiance n'est pas à la joie chez FIL. Et François Robineau de décrire le processus qui a entraîné tout cela : "Avant tout, d'importantes difficultés relationnelles avec le partenaire dans Cable, Infogrames". Selon Robineau, "Infogrames cherche, depuis trois mois, à rompre le contrat Cable, à cause des mauvaises ventes des logiciels Bob Morane (plus de 70 % d'invendus). Il en a résulté de très graves difficultés pour Cable, donc pour FIL". Du coup, la Camif a, semble-t-il, jugé que le jeu n'en valait plus la chandelle et que le marché micro était décidément bien plus proche d'un champ de bataille sans foi ni loi que d'un marché économique classique.

Interrogé par nos soins, M. Mainguet, le responsable communications de la Camif, nous a déclaré : " L'activité de FIL est très faible, en tout cas très nettement inférieure aux objectifs qui avaient été fixés. Dans ce sens, c'est une décision tout à fait normale de notre côté. Je dirai même que c'est une décision très sage".

LE BON PROFIL

A l'heure où nous écrivons ces lignes, les 80 salariés de la société FIL sont dans l'expectative la plus totale. Et c'est d'autant plus rageant qu'ils savent posséder des atouts formidables. Je parle, bien sûr, des produits pros. J'ai pu voir rapidement **Filtexte** et **Filbase**, tous deux sur PC, et je peux vous assurer qu'ils sont vraiment de très haut niveau. L'objectif déclaré de François Robineau, qui était de faire des softs au top-niveau international, est pleinement rempli. Tous les produits sont finis et tournent sous GEM : d'une manière ou d'une autre, ces softs doivent absolument sortir, tant leurs qualités sont évidentes. Espérons que le reste de la société ne sera pas sacrifié. Les choses devraient néanmoins se passer relativement rapidement. Espérons aussi que la société et son personnel, dont la compétence n'est pas mise en doute, auront, d'ici le mois prochain, trouvé repreneur... ●

VIRGIN REVIENT

Virgin, que son nom soit à jamais sanctifié auprès des amstradistes pour avoir fait démarrer la vague des jeux de qualité avec l'incomparable Sorcery, **Virgin**, qui possède 40 % de Mastertronic, Virgin, donc, va smasher hard vers novembre en ressortant des tas de jeux micros dits "intellectuels" et de bonne qualité dans la collection "Leisure Genius". Aussitôt, on pense au Scrabble de la dite collec', mais il ne faut pas oublier le **Cluedo**, le **Monopoly**, et très prochainement (je croise les doigts, connaissant les retards habituels des éditeurs), **Risk** et **Diplomacy**. ●

Diplomacy sur C64

SKATEBALL

Screenshot on ST

Screenshot on ST

Screenshot on PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC

fnac

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT

UBI Soft

Tél. (1) 48 98 99 00

FRENCHIES FOLIES FRENCHIES FOLIES

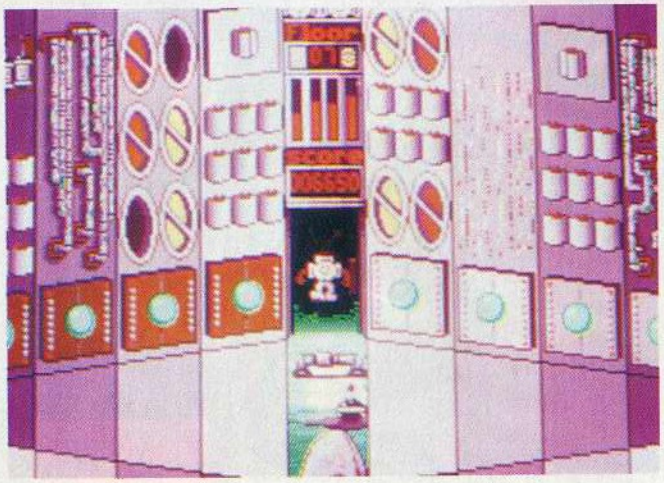
LANKHOR EN MARCHE

Lankhor, vous connaissez ? Ça ne vous dit rien ? Pourtant, rappelez-vous... Une sombre histoire dans un antique Manoir, vers Mortevielle... Une enquête délicate, résolue difficilement par Jérôme Lange ? Bon sang, mais c'est bien sûr : les créateurs du Manoir s'étaient fait discrets pour mieux se faire oublier. Aujourd'hui, ils ressortent de l'ombre et Dieu sait quels horribles forfaits ils comptent perpétuer...

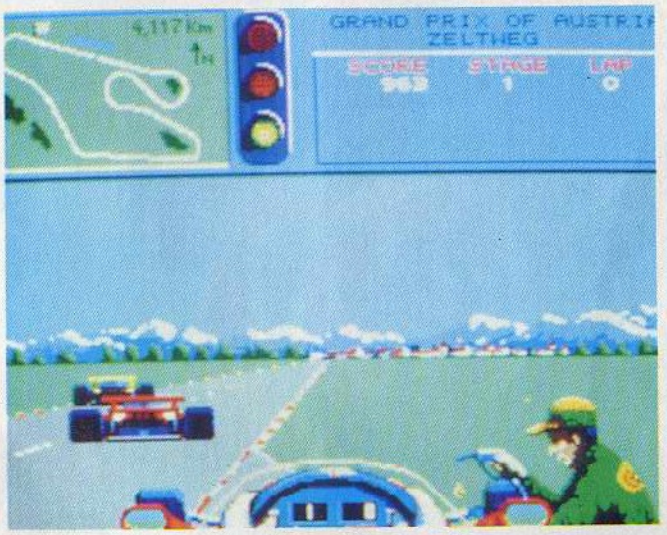
L'affaire était risquée. C'est uniquement par conscience professionnelle que j'avais accepté d'aller faire un reportage chez des gens aussi dangereux . Le 22 long rifle avec lequel le boss jouait négligemment ne m'avait pas convaincu... J'étais prêt à me sacrifier mais... rien n'arrête la presse. C'est donc le cœur léger que j'arrivais chez Lankhor. Première prise de contact délicate avec Bruno Gourier, l'homme qui créa le Manoir il y a quelques années sur QL (pour les ignares, le QL était un Sinclair qui tournait avec un 68008. A l'époque, c'était une bombe). Les locaux étaient minuscules. Peu de lumière, à part celle qu'irradiait le moniteur du ST. Bruno est l'homme qui s'occupe des "relations extérieures" de Lankhor, notamment presse, distributeurs, etc. Néanmoins, il continue de programmer : "Mais si je pouvais m'arrêter...". Ben oui. Comme Lankhor est une toute petite structure, il faut que les cinq permanents fassent tout, de la programmation à la promotion en passant par tout le reste. "En ce moment", explique bruno Gourier, "je travaille sur la programmation de **Maupiti island**. Ce qui explique le retard qu'on a pris...". Et d'éclater de rire ! C'est vrai que Lankhor, malgré son personnel limité en nombre, n'arrête pas. Plutôt que des paroles, j'ai réussi à convaincre Bruno de nous montrer leurs dernières nouveautés...

On a commencé avec **Gnius** qui, avec un peu de chance, sera sorti à l'heure où vous lirez ces lignes. Coup de chance, Christian Droin, un des programmeurs de Gnius, était également là. "Gnius a ceci de particulier qu'il est représenté suivant une perspective très spéciale, la perspective isométrique". Sur ce, il a tenté de m'expliquer. Bon, je reconnais, j'ai rien pigé. Du coup, je vous passe une photo d'écran, OK ? "Nous avons spécialement soigné les bruitages, une des spécialités de Lankhor, pour que le soft possède vraiment un esprit proche du dessin animé", ajoute Christian. Et effectivement, c'est réussi : les bruitages, à base de digitalisations, sont vraiment hyper marrants. Je ne vous en dis pas plus, vous aurez le test le mois prochain.

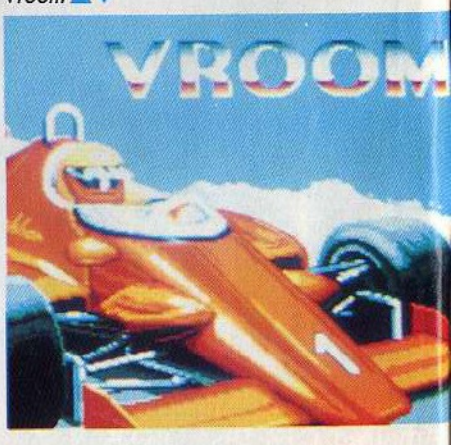
Gnius ▼



Après s'être bien mis en appétit, on est passé aux plats de résistance. Pas de panique, le pluriel est volontaire : ils ne sont pas rats chez Lankhor, et ils préparent les softs par fournées entières. D'abord, **Vroom**. Ça fait longtemps qu'on vous en a parlé pour la première fois, mais ce coup-ci, il est vraiment quasi fini. En fait, il est fini. Manque un ou deux petits trucs. La course est extrêmement rapide. Sûrement la meilleure simulation de F1, actuellement disponible sur ST et Amiga. En plus, on voit les mains du pilote, pardon vos mains, qui tournent avec le volant. Suivant votre pilotage, les pneus s'usent ou explosent (très spectaculaire). Et on voit vraiment le mécanien qui les change. Idem quand il faut refaire le plein d'essence. Bref, du tout bon. Mais le plus fort arrive. Un module de communication permettra de relier deux bécanes et de



Vroom ▲▼



les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris ____ **4490 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 ____ **7290 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris ____ **11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 ____ **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	7490 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1490 F
2 Mo externe OKo	1700 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3 160	2 290 F
DMP 4 000	3 995 F
LQ 3 500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7290 F + GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE :**
  3 SUPER JEUX SURPRISE
  OU
- **PACK UTILITAIRE :**
  DELUXE PAINT + DELUXE PRINT
  OU
- **PACK BUREAUTIQUE :**
  SUPERBASE + TEXCRAFT

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI !

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

** sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

AMIGA

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F
AmigaBasic	249 F
Hardware Ref. Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F
Programmer's Handbook II	295 F
Sound and Graphics	240 F
AmigaDos manuel Fr.	199 F
AmigaDos Référence	149 F
AmigaWorld	45 F
Bien Débuter Amiga	149 F
Clefs pour Amiga	195 F
Intuition	350 F
Langage Machine	199 F
Romkernel Manual	295 F
Trucs et Astuces	199 F
Trucs et Astuces (disk)	120 F

AMIE LE PRO.

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL | | | | | |
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
_____
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
| | | | | DATE D'EXPIRATION
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

MN

Mechanic Warrior ▲

faire une vraie course avec un pote. Vous sur ST, lui sur Amiga ou sur PC : ça marchera dans tous les sens, quelles que soient les machines. Un plan d'enfer. Au plus tard, les versions 16 bits seront prêtes fin novembre.

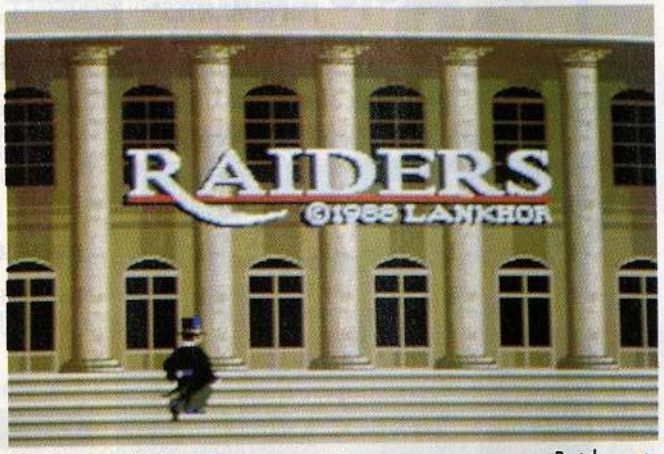
Autre nouveauté de taille, **Mechanic Warrior**. Ah, en voilà du frais, de l'inédit, du jamais vu. Le scénario est assez compliqué. Dans la première partie, vous participez à un jeu télé, si vous êtes sélectionné, grand bien vous fasse : vous venez de gagner le droit d'affronter les redoutables Mechanic Warriors. Une partie aventure, une partie arcade : un total superbe. je n'ai vu que la partie arcade, mais elle est surprenante : le sprite de votre combattant est gigantesque, la moitié de l'écran environ. Et il va à toute vitesse. Dernier détail : son animation est d'une souplesse sidérante, le tout dans des décors fouillés. J'en ai vu trop peu pour garantir que le soft sera génial, mais techniquement, il sera parmi les meilleurs du genre.

On continue avec **Raiders**, un jeu de bourse qui tourne pour le moment sur Amiga. Là, je ne vais pas vous en faire des lignes et des lignes : c'est beaucoup plus traditionnel. Faut aimer la bourse, quoi. A son actif, signalons quand même une présentation ultra clean et des idées vraiment sympas : vous voyez, par exemple, des extraits du journal TV qui vous donnent des informations précieusespour la suite du jeu. Plus classique, mais il plaira aux afficionados. A tel point que je peux vous dire qu'un très gros, mais alors vraiment très gros éditeur US envisage de l'importer aux USA. Pardon ? Non, c'est pas JR...

Qu'est-ce que nous avons d'autre ? "Eh bien, nous travaillons également sur d'autres projets. D'abord, la version Amiga de Rody & Mastico", ajoute Bruno Gourier, avant d'ajouter "et puis, il y aura bientôt la suite de ce même Rody. Avant Noël, il y aura enfin Maupiti Island". Pressé de questions durant des heures, il refusa de révéler le moindre détail, si ce n'est que "Tout tourne autour d'une histoire d'enlèvement. Non, je n'en dirai pas plus, sinon que le scénario occupe des pages et des pages. Croyez-moi, il vous faudra beaucoup d'astuces pour en venir à bout". Outre les deux personnages cités plus haut, Lankhor, c'est aussi Dominique Sablons, le graphiste maison, Jean-Luc Langlois, le technicien, spécialiste technique et bruitages, et la sublime Béatrice Langlois, programmatrice (rien qu'au journal, elle a pas mal de groupies).

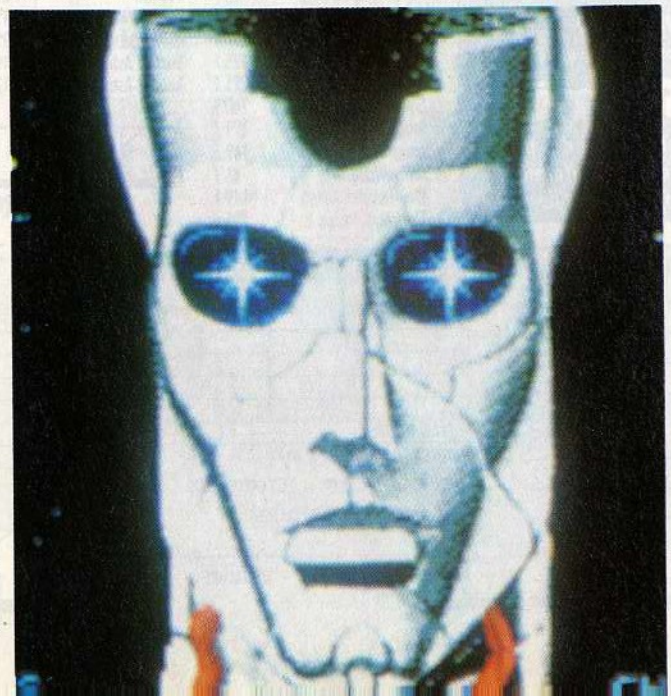
Et d'ailleurs, à propos de groupie, Bruno Gourier est ouvert à toutes les suggestions : "Si vous voulez des exemplaires du Manoir dédicacés par l'équipe, une rareté, contactez-nous via Micro News. Et si des groupies veulent fonder un fan-club...". Et d'éclater de rire.

Pas si terribles que ça, finalement, les gens de Lankhor. Pour un peu, on leur donnerait presque le bon Dieu sans confession. D'autant qu'avec les softs qu'ils préparent, ils vont faire beaucoup d'heureux... ●



Raiders ▲

Mechanic Warrior ▼



Béatrice Langlois ▼

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	NC
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A3	11990 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 850 F
LSP 10	2 790 F
MSP 15	4 590 F
STAR	
LC 10	2 490 F
LC 10 couleur	2 950 F
LC 24 10	4 990 F
AMSTRAD	
DMP 3160	2 290 F
DMP 4000	3 995 F
LQ 3500	3 990 F
EPSON	
LX 800	2 690 F

les promos

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ
5490 + 1390 = ~~6880~~ F — **5990 F**

1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ
7490 + 1390 = ~~8880~~ F — **7990 F**

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus *sauf promos*

EXCLUSIF : **LE DEFI !**

PROMO **-50 %** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
**9 aiguilles ** de plus de 5000 F.*

les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

** sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 f*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES	
Quick shot 2	60 F
Quick shot turbo	135 F
Speed king	110 F
Professional	155 F
WICO command	285 F
PROTECTION (housse toile plastique)	
Clavier	70 F
Moniteur	80 F
Imprimante	80 F
RANGEMENT	
10 disk 3" 1/2	35 F
10 disk 5" 1/4	45 F
50 disk 3" 1/2	90 F
50 disk 5" 1/4	90 F
100 disk 3" 1/2	125 F
100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ	
Compta Jaguar	1950 F
Le comptable	485 F
Compta MEMSOFT	1550 F
GESTION DE FICHIERS	
Datamat	375 F
Superbase	950 F
Superbase PRO	2450 F
TABLEUR	
K Spread	650 F
Calcomat 2	875 F
VIP Professional	2050 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText	725 F
Sigmun II	1475 F
Rédacteur	480 F
UTILITAIRES	
PC Ditto	760 F
Twist	368 F
K Switch 2	295 F
MUSIQUE	
Creator	2475 F
EZ Track	640 F
Music Cons. set	249 F
Music studio	315 F
LANGAGES	
GFA Basic 3.0	725 F
Interpréteur C	325 F
Lattice	990 F
Profimat	485 F
GRAPHIQUE / VIDÉO	
Film Director	590 F
Art Director	490 F
Quantum Paint	275 F
Cyber Studio	850 F
Aegis Animator	565 F
Spectrum 512	650 F
GFA Artist	495 F
Degas Elite	220 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Draft	780 F
Easy Draw 2	730 F
CAD 3D	380 F
PAO	
Fleet Street Editor	990 F
Publishing Partner	1770 F
Time Work	990 F
ÉDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac maths (B) 1re term.	226 F
Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F
JEUX NOUVEAUTES	
Jeanne d'Arc	245 F
Buggy boy	213 F
Thundercats	220 F
Jet	399 F
Skull	245 F
Overlander	220 F
Arkanoïd II	195 F
Mickey Mouse	220 F
Lords of Conquest	250 F
Disector	250 F

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et discue dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 15

EXCLUSIF !

DES JEUX SUR COMPACT DISC POUR NOËL

Paul Van Aacken et Guurt Kok ▲

La nouvelle est arrivée comme une bombe dans la rédaction et elle a laissé tout le monde sur le cul. Paul Van Aacken himself, le patron (avec son associé Guurt Kok) de **Premium Software**, société d'édition hollandaise, venait de nous téléphoner pour nous apprendre la nouvelle. Premium va sortir un disque laser directement connectable à un ordinateur 8 bits et sur lequel on trouvera une compilation de trente jeux, dont quatre ou cinq inédits. Il ne s'agit ni d'un CD-ROM, ni d'un CDI mais d'un **CDS**, ou "**compact disc séquentiel**". Les ingénieurs de chez Premium ont travaillé un an sur ce projet. Pour lire ce disque, il n'y aura pas besoin d'avoir un lecteur spécifique, comme avec un CD-ROM. N'importe quel lecteur de disques compacts fera l'affaire. Il suffira de le relier à l'ordinateur en utilisant un simple câble magnéto/ordinateur, branché sur la sortie casque du lecteur d'un côté, et sur l'entrée magnéto de l'ordinateur de l'autre. Pour ceux qui ont déjà un lecteur de disques compacts, il n'y a donc pas d'investissement à faire, autre qu'un simple câble magnéto que beaucoup d'utilisateurs possèdent déjà. Pour les autres, ce sera peut-être l'occasion d'acquérir un lecteur de disques compacts.

Le disque Premium devrait être en vente en France dès le mois de décembre, disponible d'abord sur MSX1, et ensuite sur Commodore 64. La technique du CDS ne semble pas compatible, d'après ce que nous avons compris, avec les ordinateurs 16 bits.

Paul Van Aacken viendra bientôt en France pour nous faire la démonstration de son CDS. Nous serons donc en mesure, dans le prochain numéro, de vous en dire beaucoup plus.

Affaire plus qu'à suivre... ●

RAMBO 3 RAMBO 18

Rambo 3 sort simultanément sur les consoles Sega/Nintendo et sur ST, Amiga, CPC, C64, PC. Bof... à Micro News, nous en sommes déjà à **Rambo 18** que nous avons découvert sur scène, dans le nouveau groupe d'Alice Cooper. Le maître de l'horreur hard-rock a en effet trouvé un guitariste à sa démesure en la personne de **Kane Roberts, le "Rambo du hard"**. Sa "gun-guitar" de deux mètres de long (moitié guitare/moitié mitrailleuse) a l'extrême avantage de pouvoir faire doublon en permettant de tirer quelques rafales sur les spectateurs qui n'applaudissent pas assez fort, histoire de les stimuler... Autre avantage pour Kane Roberts : "Chaque soir, je n'ai pas à me demander ce que je vais porter pour le concert. Je suis mon propre costume de scène." Nelly, la rédac-chef de "Hard Rock Magazine", ne retrouve pas la photo de Kane avec sa gun-guitar. Tant pis, nous vous passons une photo plus soft... ●

Rambo 3 sur Amstrad ▼

Kane Roberts ▲

Photo Ken Ballard

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome **1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur **2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome **2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 290 F
Disquette DD1 1990 F
Disquette FD1 1590 F
EXTENSIONS
64 Ko RAM DK'Tronics 490 F
256 Ko RAM 990 F
256 Ko Silicon disk 990 F
GRAPHIQUE
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique DART 464 350 F
Crayon optique DART 6128 690 F
Souris AMX 690 F
VIDÉO
Digitaliseur VIDI 990 F
Tuner télé 1390 F
Tuner télé avec télécom 1690 F
Scanner DART 790 F
AUDIO
Synthétiseur vocal 540 F
Synthétiseur musical 980 F
Clavier musical 1350 F
Digital drum 370 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DTL 2000 1590 F
Modem DTL 2000 + 1990 F
Émulateur minitel KENTEL 390 F
INTERFACES
RS 232 590 F
Adaptateur MP1 590 F
Adaptateur MP2 490 F
Multiface 2 570 F
CÂBLES
Péritel 150 F
Centronics 150 F
Magnéto 70 F
Doubleur joystick 100 F
Rallonge 464 130 F
Rallonge 6128 160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160 **1690 F** **CITIZEN 120 D** **1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Autoformation Assembleur 195/295 F
Calcumat /390 F
Dams /395 F
Datamat /390 F
La Solution /790 F
Superpaint /250 F
Textomat /390 F
ÉDUCATIFS
Énigme à Madrid /213 F
Énigme à Munich /213 F
Équations 150/200 F
Espace et solitude 170/200 F
Exam 170/200 F
Français CM 170/200 F
Français sons CP/CM 170/200 F
Géométrie 170/200 F
Le monde /197 F
Maths 2e cycle 200/250 F
Maths 2e cycle II 170/200 F
Maths 3 170/200 F
Maths 4 170/200 F
Maths 5 170/200 F
Maths 4/5 170/200 F
Maths 6 170/200 F
Maths CE 170/200 F
Maths CM 200/250 F
Ortho CM 170/200 F
Sciences naturelles /199 F
JEUX
Street Fighter 99/149 F
Sky Hunter 95/155 F
Conspiration 109/169 F
Karate Ace 105/155 F
Arctifox 109/169 F
Bard's Tale 109/169 F
Ikari Warriors 95/155 F
Bad Cat 105/145 F
Mickey Mouse 95/155 F
Skate Crazy 99/149 F
Cobra 119/169 F
Match 3 119/169 F
Unitrax 96/149 F
Terramex 95/155 F
Bedlam 96/149 F
Nebulus 92/139 F
Arcade Action 115/185 F
Arkanoïd II 99/149 F
Gabrielle /179 F
E.X.I.T. /179 F
Novhateur 155/195 F
Mega Apocalypse 92/139 F
Gee Bee Air Rally 109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme 199 F
Bien débuter CPC 6128 99 F
Grand livre du Basic 149 F
Livre du CP/M Plus 149 F
Livre du langage machine 129 F
Livre du lecteur de disquette 149 F
Programmes et applications éducatifs 179 F
Trucs et astuces 149 F

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50.42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

les prix a le choix

a les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

a les services

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos **1450 F**
C 64 ancien modèle **PROMO** **800 F**
C 128 D + Jane **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 1530 250 F
Disquette SF 1541 1650 F
Disquette DE 1571 2490 F
Disquette SF 1570 **PROMO** 1200 F
MONITEURS
Monochrome vidéo + son 1000 F
Couleur 40 col. 1802 1790 F
Couleur 80 col. 1084 2990 F
EXTENSIONS
256 Ko pour C64 1764 990 F
256 Ko pour C 128 1700 490 F
512 Ko pour C 128 1750 1190 F
VIDÉO
Digitaliseur print TECHNIC 1290 F
Convertisseur PAL RVB 350 F
Tuner télé 1350 F
Tuner téle avec télécom. 1690 F
GRAPHIQUE
Souris 64 MAGIC MOUSE 320 F
Souris 128 135 590 F
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique 410 F
AUDIO
Interface Midi Synthétiseur vocal 365 F
TECHNI MUSIC 480 F
Sampler 850 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DIGITELEC DTL 1590 F
Modem DIGITELEC DTL + 1990 F
Émulateur minitel 390 F
INTERFACES
Centronics 890 F
IEEE 1590 F
RS 232 650 F
Power Cartridge 450 F
Action replay IV 425 F
Superpic 425 F

IMPRIMANTES

MPS 801 **PROMO** **600 F** **MPS 1250** **2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Basic 64 /350 F
Basic 128 /450 F
Calc Result /200 F
Datamat /350 F
Easy Script /100 F
Extra Tool /200 F
Géocalc /350 F
Géodex /350 F
Géofile /350 F
Géopublish /495 F
Géos /420 F
Géos Fontpack 1 /250 F
Géospell /250 F
Géoswrite Workshop /350 F
Heartland 89/149 F
Oxford Pascal 150/250 F
Pascal 64 /350 F
Profimat /350 F
SuperPaint /350 F
Superbase 64/128 /495 F
Swift 128 /450 F
Textomat /350 F
Tool /350 F
Virgule Sénior 64/128 /750 F
ÉDUCATIFS
Algèbre I ou II /190 F
Anglais I à IV /190 F
Grammaire I à VIII /190 F
Maître mots /190 F
Mimi la fourmi /295 F
Orthographe I à IV /190 F
JEUX
American Civil War /259 F
Karaté Ace 105/155 F
Dark Castle /195 F
Bard's Tale III /309 F
Patton Vs Rommel /259 F
6 Pale III 115/185 F
Shate Creasy 105/159 F
Dream Warrior 95/155 F
Ikari Warriors 95/155 F
IO 93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541 149 F
Jeux d'aventures C 64 129 F
Langage machine tome 2 149 F
Livre du 1570/1571 179 F
Livre du Basic 7.0 149 F
Livre du CP/M C 128 149 F
Livre du lecteur 1530 99 F
Livre du lecteur 1541 179 F
Peeks et pokes C 128 129 F
Trucs et Astuces C 128 249 F

amie LE PRO.

a les promos
AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5380 F~~ **4890 F**

a les promos
COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300 F~~ **2490 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 15

SEINS MICRO NEWS, PRIEZ PORNO

Ah, les jeunes ne sont plus ce qu'ils étaient... c'est ainsi que débutait le texte de "la pétition micro-porno", le mois dernier. C'est vrai, les jeunes sont beaucoup plus mûrs que ne l'étaient leurs aînés, et nous allons demander aux éditeurs de ne jamais l'oublier lors de la conception des logiciels, particulièrement lors des scènes de cul que nous préférerions voir survalorisées plutôt qu'escamotées. Arrêtons de ne donner aux jeunes que la moitié du sandwich ! On leur demande d'avaler une montagne d'angoisses en tous genres : le péril atomique, la faim dans le monde, la surpopulation, le chômage et la crise économique, les grèves, le sida, le cancer, les accidents de la route...

Messieurs les éditeurs, rappelez-vous quand vous étiez lycéen ou étudiant, il y avait quand même moins de merde ! (Excusez l'expression, mais elle convient si bien...). A l'époque, vous pouviez regarder les actualités télévisées sans voir une demi-douzaine de cadavres, vous pouviez sortir avec votre petite amie et lui rouler un palot sans avoir envie de mettre un préservatif sur la langue afin d'éviter la peste sidaïque (je ne parle même pas de sexe...), et vous faisiez des études tranquillos, certains de trouver du travail à votre entrée dans la vie active...

Réalisez-vous qu'aujourd'hui, même en prenant un simple train de banlieue, on risque d'arriver en bouillie sur le quai de la gare, que l'avenir est aussi bleu qu'un ciel d'orage dans un tableau de Titien et que Sheila fait actuellement son come-back ! Vous, vous avez supporté Sheila, mais pas le chômage et le sida en même temps, et vous pouviez voir sur scène, en chair et en os, des gens comme John Lennon, Jimi Hendrix, Jim Morrison, Brian Jones, Otis Redding, Keith Moon, Janis Joplin et John Bonham ! Avouez que c'était autre chose que Vanessa Paradis.

On ne peut plus, aujourd'hui, en foutre plein la gueule aux jeunes et donc leur imposer, implicitement, de devenir trop vite adultes et continuer, parallèllement, à les traiter comme des demeurés pour tout ce qui a trait au sexe. Quitte à avaler un sandwich, chaque jour plus frelâtré (bonjour la digestion), autant tout prendre avec : "Vous voulez qu'on soit adultes et qu'on en prenne plein la gueule ? O.K., nous sommes des adultes, nous voulons des jeux d'adultes".

C'est pourquoi la pétition micro-porno a un succès fou ! La réaction des lecteurs est beaucoup plus forte que nous ne l'avions escompté et nous recevons une grosse quantité de coupons tous les jours. Lorsque les envois se calmeront, nous ferons le tour des principaux éditeurs français, nous leur montrerons vos pétitions et nous exprimerons vos désirs. Puis, nous leur demanderons ce qu'ils en pensent et ce qu'ils comptent faire pour améliorer la situation. S'il faut leur faire manger la pétition, comptez sur nous, nous n'hésiterons pas (on pouvait d'ailleurs voir en page 162 du numéro 14, Philippe Ulrich (Exxos/Ere) qui s'exerçait avec les sondages d'été) !

En attendant, voici les commentaires de plusieurs lecteurs sur le journal et la pétition...

Laurent Fouque (20 ans) : Seins Micro News, priez porno !

Emmanuel Doussin (22 ans) : Continuez, vous tenez le bon "bout". (Ce lecteur a, il est vrai, un nom prédestiné...).

Emmanuel Chevrolet (15 ans) : Le seul journal qui écrit "à voix haute" ce que les autres pensent tout bas.

Arnaud Duvinage (25 ans) : C'est méga super délirant archi terrible à s'en tamponner le nombril avec la pelle à gâteau. Waouh !

Xavier Stefanella (16 ans) : C'est sympa et surtout (assez) obsédé.

Kevin Armstrong (18 ans) : C'est une revue hyper géniale. Je vais même lui dédier un culte ; on veut des jeux plus coquins !

Gwethien Michelet (18 ans) : O Micro News, Dieu suprême du royaume de l'informatique, je t'implore tous les soirs.

Olivier Armando (16 ans) : Enfin une revue osée !

Romaric Neaudot (15 ans) : C'est un journal génial, avec plein de conneries amusantes.

Igor Lebecque (16 ans) : Tout à fait d'accord avec vous. On en a marre des jeux dans le genre tirs à gogo, on veut du sexe. Vive les jeux comme Iron Lord et Emmanuelle !

Olivier Lepetit (23 ans) : Micro News, le seul canard qui nous sort de la bouse.

Karim Ibka (18 ans) : Prendre son pied avec Micro News. A quand M.N. en sex-shop ?

Philippe Susini (21 ans) : Pas assez hard.

Soisick Marquet (16 ans) : Super, géant... c'est pas pour vous cirer les pompes, c'est vraiment ce que je pense. A part ça, comme mon prénom l'indique, je suis une fille, eh voui ! Et je m'excuse, mais je n'ai jamais été troublée par les jambes de Natacha. Tout ça pour vous dire : et nous ? Gros bisous baveux...

Jérôme Venier (14 ans) : C'est la meilleure revue, avec que des obsédés.

Théo Lehmann (18 ans) : C'est osé, c'est bien ficelé, mais osez encore plus !

Frédéric Fugier (17 ans) : Super éclat ! Mais encore plus de sexe, de filles, d'érotisme, bordel !

Mac Leod Bataille (17 ans) : Encore, encore, encore, encore, encore...!!! P.S. : Natacha ne me fait aucun effet, comment obtenir mon entrée au monastère ?

Frédéric Rogeaux (17 ans) : C'est vachement classe, et je m'y connais.

Hassan Kouhmane (21 ans) : Micro News devrait être considéré comme la huitième merveille du monde.

Sébastien Garbay (16 ans) : C'est super chouette, et nous on veut des softs pornos. P.S. : pas trop chers, les softs.

Julien Cédric (14 ans), Jean-Jacques Tourscher (31 ans), Pascal Pambrun (21 ans) et Joseph Cosentino (20 ans) s'exclament en chœur : Micro News, c'est bandant !

Pour Patrice Fortenfant (26 ans) : C'est pire qu'une drogue, depuis que je le lis, je ne peux plus m'en passer.

Voilà, on n'invente rien messieurs les éditeurs, vous pourrez bientôt juger par vous-même et tenir entre vos mains ces pétitions enfièvrées. Vous remarquerez que les lecteurs qui écrivent ont moins de vingt ans pour la plupart. Normal, c'est bien d'eux qu'il est question ici. Le plus jeune à avoir répondu est, pour le moment, Mathieu Gosset, de Besançon, qui a 11 ans. La valeur n'attend pas le nombre des années...

Laissons le mot de la fin à Alexandre Muller (17 ans), qui écrit au paragraphe *Voici ce que je pense de Micro News* : "Je ne pense pas, je prie pour que ça continue".

A suivre...

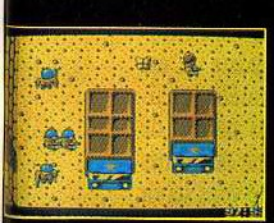
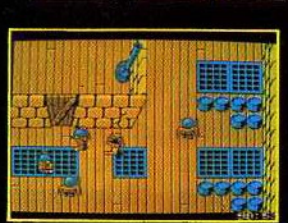
●

STALLONE

UN PARI GAGNE

Le Vietnam est décidément trop fréquenté. Trop de vétérans vengeurs y sont revenus régler des comptes vieux d'une quinzaine d'années. Rambo arrête là son expédition dans les rizières. A la jungle, il préfère maintenant les contrées arides et sablonneuses de l'Afghanistan. L'Afghanistan, ses occupants soviétiques, ses moud-jahidins...

RAMBO III

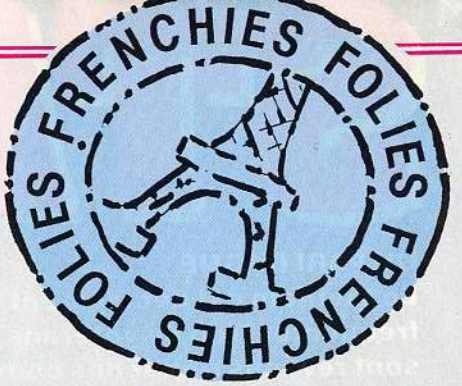
AMSTRAD

COMMODORE

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.



AU ROYAUME DE MICROÏDS...

Ah souvenirs, souvenirs... La scène se passe il y a quelques années déjà. A cette époque, les nouveautés battaient au rythme du CPC, sur lequel les éditeurs branchés se mettaient à developper à tour de bras des logiciels pas toujours excellents. Le gros problème était, comme toujours sur CPC, l'animation et le graphisme. C'est alors qu'arriva Grand Prix 500, une course de moto qui se jouait à deux.

L'événement fit du bruit dans le public Amstrad. Depuis, les possesseurs de toutes les machines ont appris à mieux connaître les productions de Microïds. Microïds a été créé par Elliot Grassiano et Patrick Le Nestour, qui en sont les animateurs principaux. Longtemps basée autour d'une petite équipe, la société songe aujourd'hui à se développer. Un déménagement est prévu prochainement, de même qu'un nouveau logo. Il semblerait que, cette fois-ci, Microïds prenne définitivement son envol vers les hautes sphères du logiciel européen.

L'équipe de Microïds, qui comprend une dizaine de programmeurs, travaille actuellement sur plusieurs programmes. D'abord, **Dossier Kha**, un jeu d'aventures sur PC d'un excellent niveau. On vous a fait un test complet dans nos pages softs, allez donc un jeter un œil, ce sera plus simple. Deuxième logiciel actuellement en préparation, **Iron Trackers** sur Amiga. Là, c'est de l'inédit. Sous la charmante houlette d'Isabelle Weill, la responsable communication de la société, nous sommes allés discrètement faire un tour dans le local de programmation. Que je vous explique un peu ce qu'est Iron Trackers. Ou plutôt non, Isabelle fera ça bien mieux que moi : "Iron Trackers reprend, à la base, le logiciel Quad que nous avions sorti sur les 8 bits. Mais il s'agit d'une recréation totale. Nous avons conservé l'idée du Quad, mais nous avons entièrement repensé le jeu". Et effectivement, le résultat n'a pas grand-chose à voir avec les premiers softs. Il faut dire qu'entre un CPC et un Amiga, il y a quand même une certaine différence... Ajoutons aussi que le soft CPC souffrait d'une absence totale de scénario qui le rendait vite lassant.

Bon, je vais essayer de vous expliquer un peu le jeu. Quoique. Tout compte fait, jetez d'abord un œil aux photos d'écran, cela vous donnera une certaine idée de la qualité graphique du jeu. Bon, maintenant, je vous explique. Vous êtes dans une île bizarre qui a le mérite d'avoir plein de paysages différents. Le scénario ? Une course contre la mort avec, pour le vainqueur, un million de dollars à la clé. Mouis, on peut toujours y réfléchir... J'ai pas le temps aujourd'hui, mais la semaine prochaine, pourquoi pas ?

Deux concurrents peuvent s'affronter. Oui, oui, en même temps. Vous pouvez effectivement jouer à deux joueurs, en même temps sur l'écran. Et toute la ruse est là : le but du jeu, c'est d'être le premier. Mais en même temps, vous ne pourrez gagner sans l'aide du concurrent : chacun d'entre vous possède des armes différentes. Pour passer le tableau, il faut s'entraîder. Vicieux, car une fois les difficultés passées, il va falloir tirer dans les pattes de votre ex-collègue...

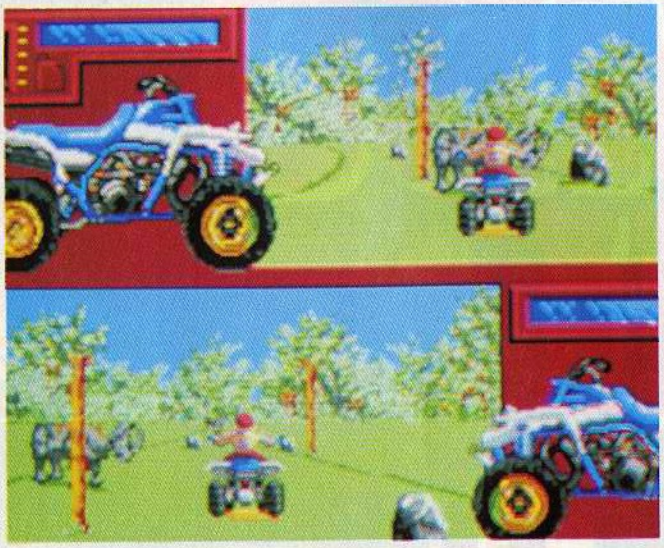
Voilà pour le prochain Microïds. Il correspond très bien à l'idée de départ de la société. Elliot Grassiano nous explique en effet que "Microïds a été créé pour faire des jeux de haut niveau, qui mêlent l'action et le simulateur. Au départ, nous voulions aussi nous aventurer dans le domaine de la robotique, mais au niveau familial. Cette activité est mise en sommeil pour le moment, mais croyez-moi, on y pense encore. Le jour où il sera possible de faire quelque chose"...

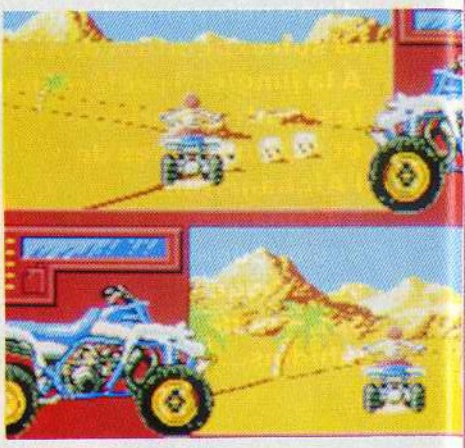
En attendant, c'est vrai que Microïds essaye de s'attaquer à un domaine encore en friche dans la simulation. Par exemple, les échecs, avec un programme très ambitieux qui sort ces jours-ci sur PC : **Chess Worker**. "Par pitié, précise immédiatement Patrick le Nestour et Elliot Grassiano d'une même voix, précisez bien qu'il ne s'agit en aucun cas d'un jeu d'échec". Bigre. Je sais que certaines sociétés feraient n'importe quoi pour se faire remarquer, mais là : faire un soft d'échec qui n'est pas un jeu d'échec, est-ce que ce ne serait pas abuser ? Non, franchement, entre nous ?

"Pas du tout, répondirent-ils (NDLR : je l'aurais parié), Chess Worker est complètement différent de tout ce qui existe". C'est une base de données échiquéenne. Cela vous permet de stocker les données sur des parties célèbres ou non et de vous servir du programme comme outil d'analyse. Par exemple, l'ordinateur vous fait suivre des

Suite page 168

Iron Trackers ▼



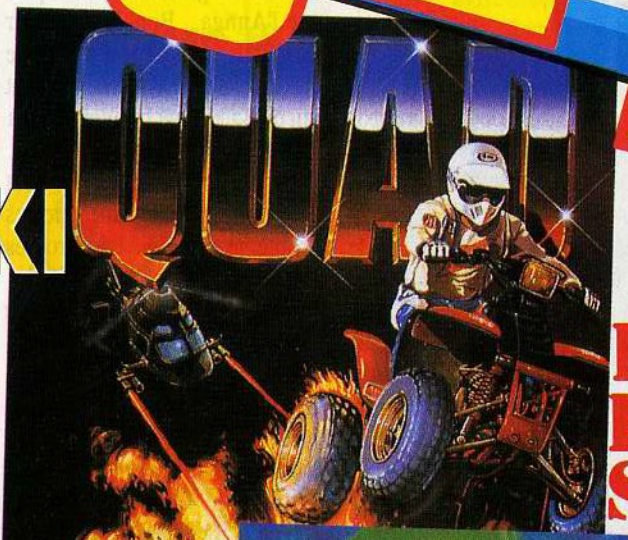


Iron Trackers ▲

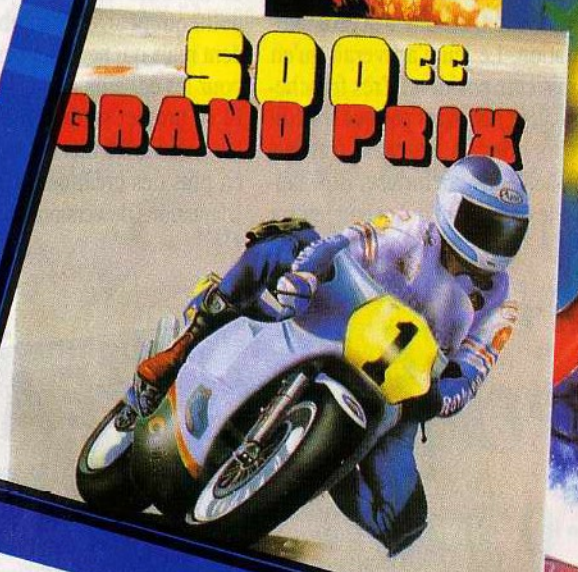
MICROÏDS PRESENTE

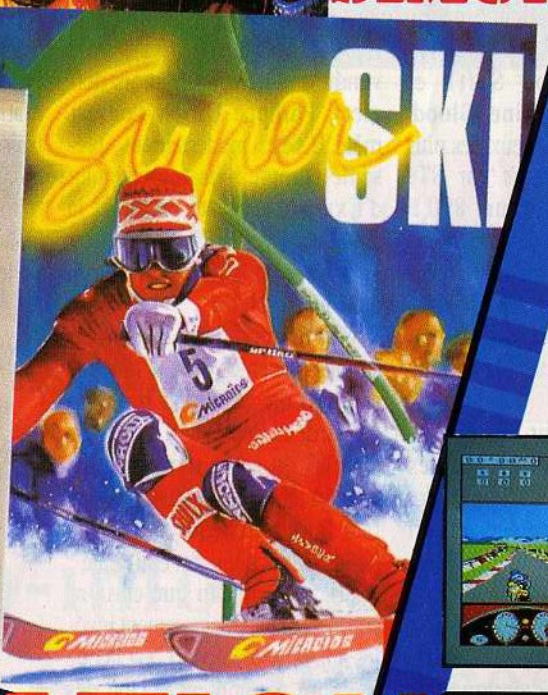
3=1

GP 500
QUAD
SUPERSKI



LES SUPER HITS DE LA SIMULATION





SIMULATION PACK

MICROÏDS
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc

149F: K7
199F: DISC
Prix moyen constaté

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

ATARIGOLONS UN PEU

Atari lance une nouvelle offre promotionnelle pour le 520 ST : le "**ST BAG**", un sac à dos qui comprendra plusieurs logiciels familiaux : **ZZ Rough**, l'excellent logiciel graphique de Human Technologies, **Music Construction Set**, d'Ubi Soft, **Il était une fois**, un superbe programme éducatif et culturel de Carraz Editions, le **GFA Basic 3.0**, de Micro Application, le standard de programmation sur ST, **Defender of the Crown** (Cinemaware-Ubi Soft) et l'**Arche du capitaine Blood** (Ere Informatique), deux des plus beaux jeux existants sur ST. L'ensemble sera venu 890 F TTC (avec le sac à dos, lui même très bien, solide, beau, bref : bien) au lieu de 2000 F environ. A priori, cela semble une bonne affaire mais voyons cela de plus près.

C'est vrai que pour 890 F vous avez le top-niveau dans tous les domaines familiaux. Mais le problème, c'est cette universalité du sac. Bon, si vous vouliez acheter le GFA, c'est du tout bon : vous payez 100 F de plus pour le reste, c'est un vrai cadeau. Par contre, pour les jeux... Admettons que vous soyez un joueur passionné. Le graphisme, la programmation, l'éducation, rien à foutre. Résultat, 900 F pour Blood, Defender of the Crown, un sac à dos, quatre disquettes vierges et du papier pour allumer la cheminée, ça fait un peu cher...

On en arrive ensuite au plus comique de l'histoire. Pour lancer ce sac à dos, Atari avait organisé un débat autour du thème "L'explosion de la micro-informatique familiale". Auprès d'Elie Kenan, le PDG d'Atari France, on trouvait des représentants des sociétés figurant dans le sac à dos : Yves Guillemot pour Ubi Soft, Philippe Olivier pour Micro Application, Pier Ferrugia pour Human technologies, Valérie Herman pour Carraz et Philippe Ulrich pour Ere Informatique et Exxos. Après une présentation très stricte des premiers nommés (Bonjour, je suis Untel, je représente la société Truc qui a vendu tant de softs le mois dernier), Philippe Ulrich s'en est mêlé. Il s'est - modestement - présenté comme : "le représentant d'**Exxos** dans cette partie de la galaxie". Ah, Ulrich ! D'ici à ce qu'on crée un fan-club à sa gloire dans Micro News...

Il y avait aussi deux autres personnes présentes dont je ne vous ai pas encore parlé et qui représentaient deux sociétés d'études de marché, du genre rien que pour voir un tableau de statistiques, il faut faire un chèque de 20 000 balles. Mais nous, on était gâté : Atari avait obtenu que certains chiffres soient gracieusement révélés à la presse. Super. C'est là que le délire a commencé. Une des deux boites nous a savamment expliqué que le marché de l'informatique familiale était en train d'exploser. La salle ronronnait de plaisir. Seul problème, qu'est-ce qu'on appelle un ordinateur familial ? Facile, répond la dame de la société d'analyse "un micro familial, c'est un ordinateur qui a un lecteur de disquettes ou un disque dur en version de base (sic !), qui vaut plus de 4 000 francs (re-sic !) et qui possède un système d'exploitation standard, du style GEM ou MS/DOS (re-re-sic !)". Une définition remarquable, puisqu'elle a le mérite à la fois d'exclure Amstrad et les 520 ST. En gros, il ne restait plus que l'Amiga... Bon, je passe sur les détails, mais je peux vous dire que les experts en question se sont fait quelque peu chahuter par des journalistes franchement rigolards. Pourquoi je vous parle de tout ça ? Simplement parce que les problème est réel. Les grosses sociétés d'études font des études sur les PC et compatibles et en extrapolent les données du marché familial. Bien entendu, ils se plantent. D'ailleurs, les deux sociétés présentes ce fameux jour donnaient des chiffres complètement différents. Ou encore, gag suprême, il parait que les ordinateurs familiaux servent avant tout à l'éducation, ensuite à la programmation. Le jeu n'arriverait qu'en troisième position ! Très franchement, je ne savais pas que les éditeurs de softs éducatifs français avaient tous fait fortune. Et je rappelle en passant qu'un bon jeu sur ST se vend à 10 000 exemplaires, un bon éducatif à 2 000 et un soft pro à 3 000 exemplaires. Cela peut quand même aider à mieux cerner le problème : ce qui fait vivre la micro familiale, y compris ST et CPC, c'est le jeu. Le pro et l'éducatif sont des éléments importants, car demandés par le public, mais ils ne viennent pas en premiers, loin de là. Ceci dit, l'ensemble du débat a été loin d'être inintéressant. Par exemple, Elie Kénan en a plus dit en deux minutes sur le marché de la micro que les autres gugusses en deux heures : "les 8 bits plongent, les 16 bits explosent et les PC sont en embuscade"... Ensuite, le tour de table entre les différents éditeurs ne manquait pas non plus d'intérêt. Disons, pour résumer, que chacun de ces éditeurs croit de plus en plus au développement prioritaire de leurs œuvres sur 16 bits. Un point qui peut vous sembler évident mais qui ne l'était pas encore pour les éditeurs il y a six mois... Et ça promet surtout une chose : les jeux sur 16 bits seront de plus en plus des créations et non des adaptations de version 8 bits. ●

LE NOUVEAU RÉDACTEUR

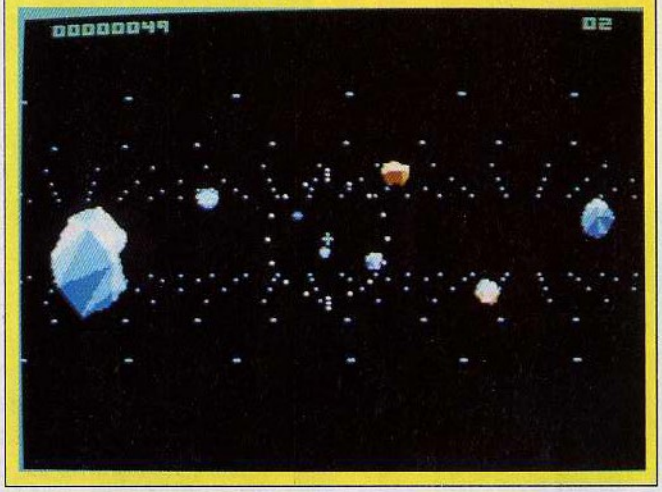
La société Logisoft sort une nouvelle version du **Rédacteur**, son traitement de texte sur ST qui a été sélectionné, entre autre, par les journalistes de Libération et par Zythoun. Question : est-il moins buggé que le précédent ? Réponse : à première vue, oui. Tous les gros défauts ont disparu, sans pour autant occulter le principal atout du soft : sa rapidité foudroyante. Sérieusement, c'est le seul bon traitement de texte sur ST, et en plus, il est en français. On attend maintenant un dictionnaire... Signalons quand même que, de temps à autre, le soft vous demande un mot de passe (qui se trouve dans la doc), pour sauver vos textes, ce que je trouve toujours aussi discutable et vicieux. Si au moins il le demandait lors de la création du texte... Le Rédacteur version 1.97 vaut 590 F TTC.

COMMODORE VA FORT

Saviez-vous que, en 1987 et dans le monde entier, Commodore a vendu beaucoup de machines ? Des C64, des PC et des Amiga. Vous avez une idée du chiffre total ? 1.62 million d'unité ! Pas mal non, pour une société que d'aucuns annonçaient en difficulté il y a peu. C'est même le meilleur démenti que je connaisse : Commodore est, très nettement, la première firme "familiale", puisqu'elle est deuxième au classement général, derrière IBM (2.20 millions d'unités), et devant Apple (1.5 million). Par ailleurs, Commodore France annonce la disponibilité de deux nouvelles cartes d'extension pour l'Amiga 2000 : une carte de compatibilité AT et une carte avec processeur 68020, pour soutenir le travail des trois célèbres puces de la machine : Agnus, Denise et Paula. Ces deux cartes font passer votre Amiga à la vitesse supérieure, mais le prix est à la hauteur (plus de 10 000 francs la carte).

TOUJOURS PLUS

- **Skelter**, de **Novagen**. En voilà du frais, du neuf, de l'inédit comme vous n'en lisez pas souvent ailleurs. Comme d'habitude, c'est encore un scoop qu'on vous offre avec Skelter, en cours de développement chez Novagen. C'est Paul Woakes, l'auteur de Mercenary, qui travaille sur ce nouveau shoot'em up qui ne sortira pas avant début 89 ! Un jeu d'arcade ultra-rapide, avec quelques trouvailles vraiment inédites. Allez, je suis gentil, je vous montre une photo d'écran pour vous allécher...



Amiga

LA CLÉ DE SOL

, rue de l'Étape - 51100 Reims - Tél.: 26.88.42.90+

présente

Commodore PC

Amstrad

Olivetti

le 3e Salon de la micro-informatique familiale et utilitaire

le samedi 26 et dimanche 27 novembre 1988

Salon Degermann, rue Buirette à Reims

(perpendiculaire à la rue d'Erlon)

Atari

Pour plus de renseignements, contactez-nous.

Thomson

Prix spéciaux durant salon

ELECTRONIC ARTS MET DE LA DYNAMITE DANS SON MOTEUR...

Bon, ce n'est pas le Grand Meeting Annuel des Bûcherons de l'Oregon... Le monsieur à gauche qui n'arrive pas à retirer sa main et qui, depuis, la dissimule sous un énorme pansement, c'est Pablo Ruiz, directeur de Microdigital Soft/Dinamic, l'éditeur espagnol connu pour Game Over et Army Moves. Le gringalet sur la droite, c'est Mark Lewis, directeur d'Electronic Arts en Europe.

Non, Mark Lewis n'a pas réussi à abattre un hectare de forêt en 25 minutes, mais les deux hommes viennent de signer un accord de distribution par **Electronic Arts,** portant sur tous les titres futurs de **Dinamic**, sur toute l'Europe, à l'exclusion de l'Espagne, du Portugal et de l'Italie. Le premier titre à bénéficier de cet arrangement sera Game Over 2. ●

... ET DE L'UBI DANS SON SOFT

Et c'est au tour d'Yves Guillemot d'endurer le célèbre shake-hand de Mark Lewis. Il a l'air de tenir bon, alors que le monsieur à sa droite, qui a parié sur le nombre de phalanges cassées, se bidonne ouvertement. Yves Guillemot nous a ensuite déclaré : "Pour ce prix-là, on peut bien me serrer ce qu'on veut". Mesdames, à bon entendeur...

Ubi Soft vient en effet de signer un accord de distribution de ses sept prochains jeux par Electronic Arts, pour l'Angleterre et l'Irlande, pour une valeur de plus de cinq millions de francs. Ce sont les jeux dont nous vous avions accessoirement parlé lors de notre enquête sur les débits de boissons en Bretagne, dans le numéro de septembre : Iron Lord, Skateball, Puffy's Saga, Final Command, B.A.T., Fer et Flamme, Vampire.

Dans les coulisses, Mark Lewis nous a confié : "Il est vrai que les produits Ubi Soft sont de haute qualité et parfaitement adaptés au marché anglais et nous attendons avec impatience de travailler à leur promotion. Mais de vous à moi, toutes ces signatures ne sont qu'un prétexte pour être amené à leur serrer la main. Je suis propriétaire de la clinique médicale que vous voyez au coin de la rue, et comme c'est là qu'ils vont se faire plâtrer la main..." ●

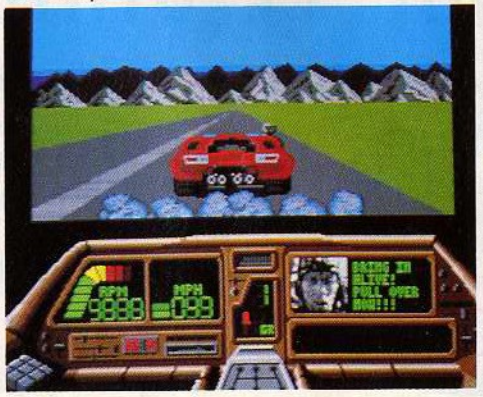
TOUJOURS PLUS

-**Technocop**, de **Gremlin**, est un mélange de Road Blasters et de Rolling Thunder. En clair, il y a une première partie course de voitures très bien foutue, puis une chasse à l'homme dans les rues de la ville. Un mélange franchement agréable d'arcade et d'aventure qui est vraiment au niveau du ST : Gremlin nous fait enfin des jeux dignes de ce nom sur 16 bits...

Space Harrier ▼

- **Space Harrier Data Disk.** Une véritable escroquerie : les anglais d'**Elite** sortent en deux disquettes et en deux fois (donc deux fois plus cher) ce qui aurait tenu sur une seule. Ceci dit, ce data disk est vraiment excellent, si on aime Space Harrier, bien sûr.

Technocop ▼



- **The Games : Summer Edition**, d'**Epyx**, sur PC. Annoncée depuis des lustres, voici enfin l'adaptation officielle des jeux de Séoul et, ô surprise, en premier sur PC. Mais la surprise est encore plus grande lorsqu'on voit le jeu : il est superbe ! On n'avait pas vu un tel jeu sur PC depuis... Ben, jamais, en fait. Un jeu d'arcade excellent en 16 couleurs, mode EGA, qui sera testé en détails très bientôt, je le jure. J'espère également que les adpatations 8 et 16 bits ne tarderont pas trop. ●

CARALI A AMSTRAD EXPO

En dernière minute, voici deux scoops pour les branchés Amstrad qui sont sur Paris : vous pourrez acheter les albums introuvables de Carali, que vous êtes si nombreux à nous demander, sur le stand de Micro News. **Carali himself sera là** le samedi 5 novembre pour dédicacer lesdits albums ! Par ailleurs, les 100 plus rapides d'entre vous qui nous appellerons le vendredi 28 octobre de 10 h à 17 h (et surtout pas après !) gagneront une entrée gratuite pour Amstrad Expo. ●

VICTORY

Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous vous engagez sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement. Vous allez rencontrer des vampires, des monstres à 2 ou 3 têtes. Chaque tête pourra vous attaquer indépendamment au moment même où vous penserez avoir pris le dessus. La route continue ensuite à travers un chemin parsemé de tombes remplies des ossements des héros qui vous ont précédé et de bien d'autres horreurs.
Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans.
Rassemblez les icones au fur et à mesure de votre progression pour consolider votre force d'attaque. Ce jeu macabre et inhabituel a quelque chose de spécial qui le rend très prenant.

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

ROAD

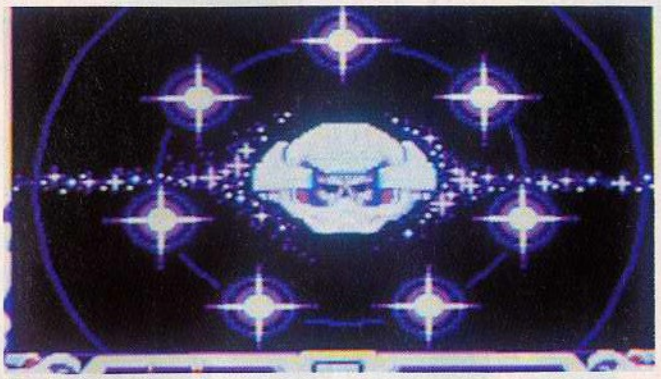
Imagine ...the name of the game

06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145

EXXOS IMMOLE

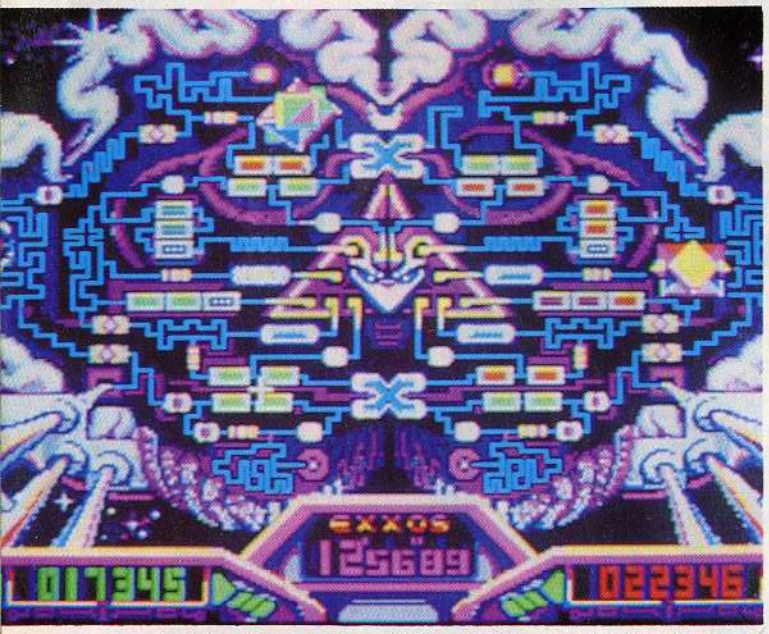
Ce vendredi 14 octobre restera dans l'histoire de la micro-informatique française et internationale. Ce jour-là, le grand prêtre Ulrich, son acolyte Viau et ses fidèles Bouchon et Herbulot (sans oublier les autres !) ont en effet immolé un ordinateur à la gloire de leur Dieu, Exxos. Pour présenter **Purple Saturn Day**, un jeu de SF dans la lignée de Blood signé Herbulot, Exxos exigeait un sacrifice. Il voulait même la machine qui avait servi à la programmation de ce futur hit (un ST), mais un léger détail rendait la chose impossible : le jeu n'est pas fini et il reste encore quelques bugs à corriger. Du coup, sous l'œil réjoui des organisateurs du Festival de la Micro, c'est un Amstrad qui fut démoli sous les coups de masse des hommes d'Exxos. L'histoire dit aussi que c'est précisément avec ce 664 que Blood fut adapté sur CPC. Philippe Ulrich, très smart avec ses cheveux verts et Emmanuel Viau, vraiment chic avec sa coupe bleue, ont ensuite symboliquement offert le microprocesseur à Exxos. La foule s'est aussitôt précipitée pour récupérer les restes du sacrifié. Je suis d'ailleurs très fier d'avoir pu récupérer une pièce de choix, le logo de la machine, relique d'une valeur historique incalculable qui figurera en bonne place dans mon salon. Heureux présage, **Exxos** semble s'être repu du sacrifice et le jeu s'annonce bien dans la lignée de son illustre prédécesseur : quelque chose comme les jeux olympiques galactiques de l'an 2500. Un peu comme dans Blood, les effets spéciaux semblent avoir été spécialement soignés. Au programme (c'est le cas de le dire), quatre épreuves : Ring Pursuit, une course dans les anneaux de Saturne, Brain Bowler, des boules d'énergie qui rebondissent sur un mur de cerveau, Time jump, un saut en longueur dans le temps, et Tronic-Soaper, une chasse à l'énergie en voiture tronique qui tourne à 90 degrés. Les quelques personnes présentes lors de cette présentation officielle semblaient en tout cas d'accord avec nous : Exxos a encore frappé très fort. Par ailleurs, peu de nouveautés au Festival de la Micro, si ce n'est la carte sonore Sierra on Line pour ST, distribuée par Ubi, et de previews des futures cartouches 1 méga pour la console XE d'Atari. Enfin, Titus présentait **Crazy Cars 2**, très nettement supérieur au premier du nom. Bien évidemment, nous vous en dirons plus sur tous ces jeux le mois prochain, si la colère d'Exxos n'est pas tombée sur nous.

P.S. : Lorsqu'il apprit qu'Exxos pratiquait des sacrifices, le directeur du journal (alias Big Boss) me dit : "Si jamais ils immolent des jeunes vierges, j'irais moi-même faire le reportage. Ça pourrait être dangereux pour toi, coco". ●



Purple Saturn Day ▲

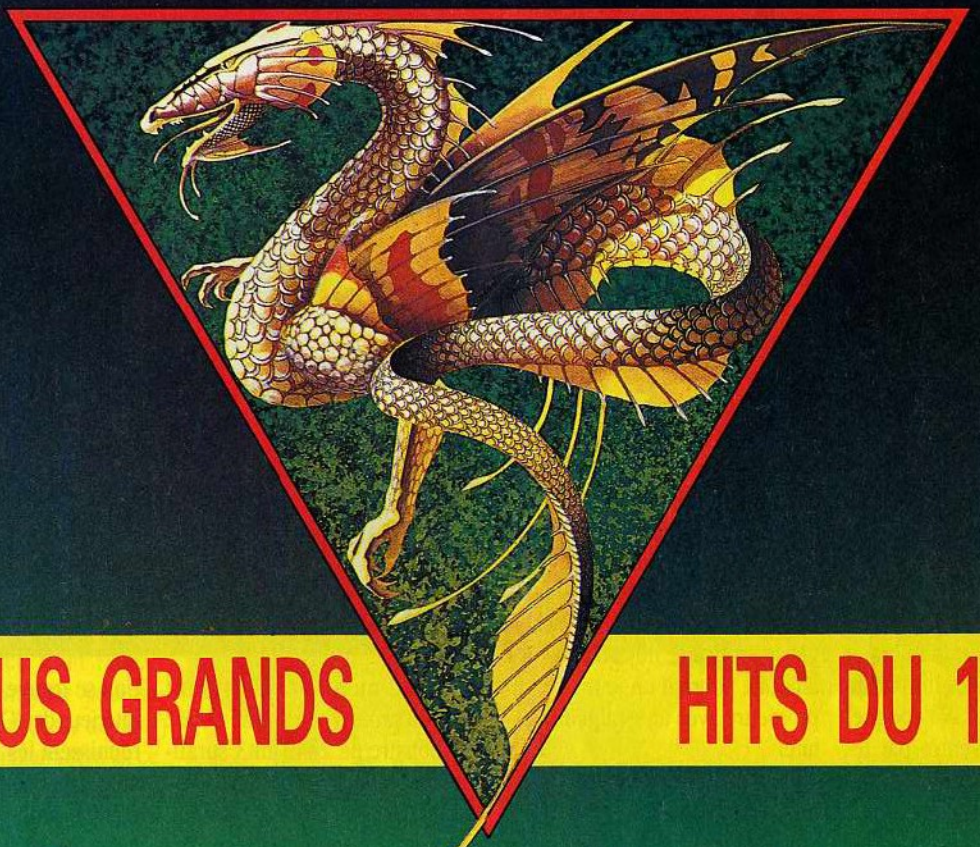
Emmanuel Viau ▲



Purple Saturn Day ▲▼

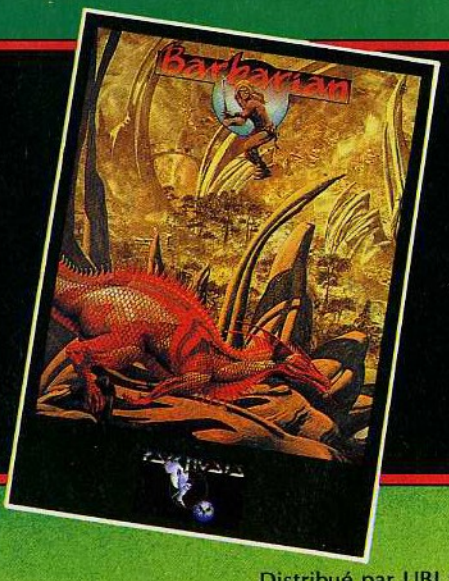
Philippe Ulrich, grand prêtre d'Exxos ▼

T'R I A'D



LES 3 PLUS GRANDS HITS DU 16 BITS !

V O L U M E • 1



Compilation disponible sur Atari ST et Amiga

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente .

Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX

UBI Soft

Tél. 1 48 98 99 00

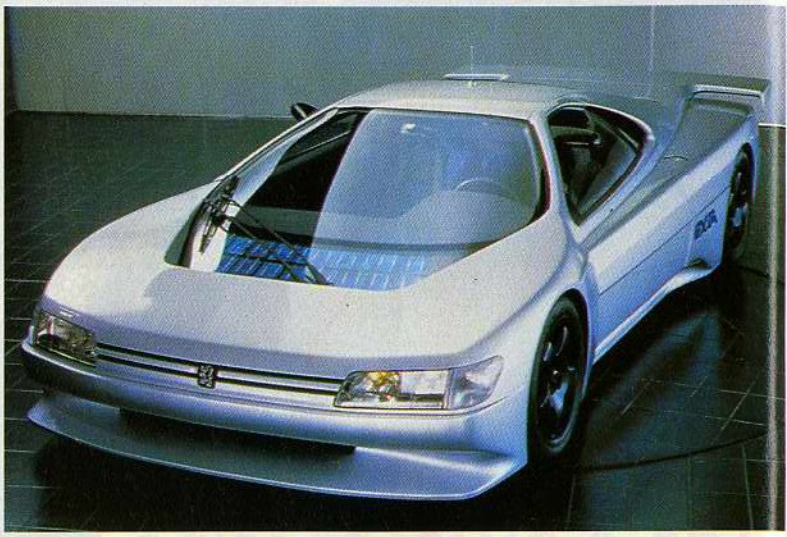
LE FUTUR PROCHE

MICRO-AUTO

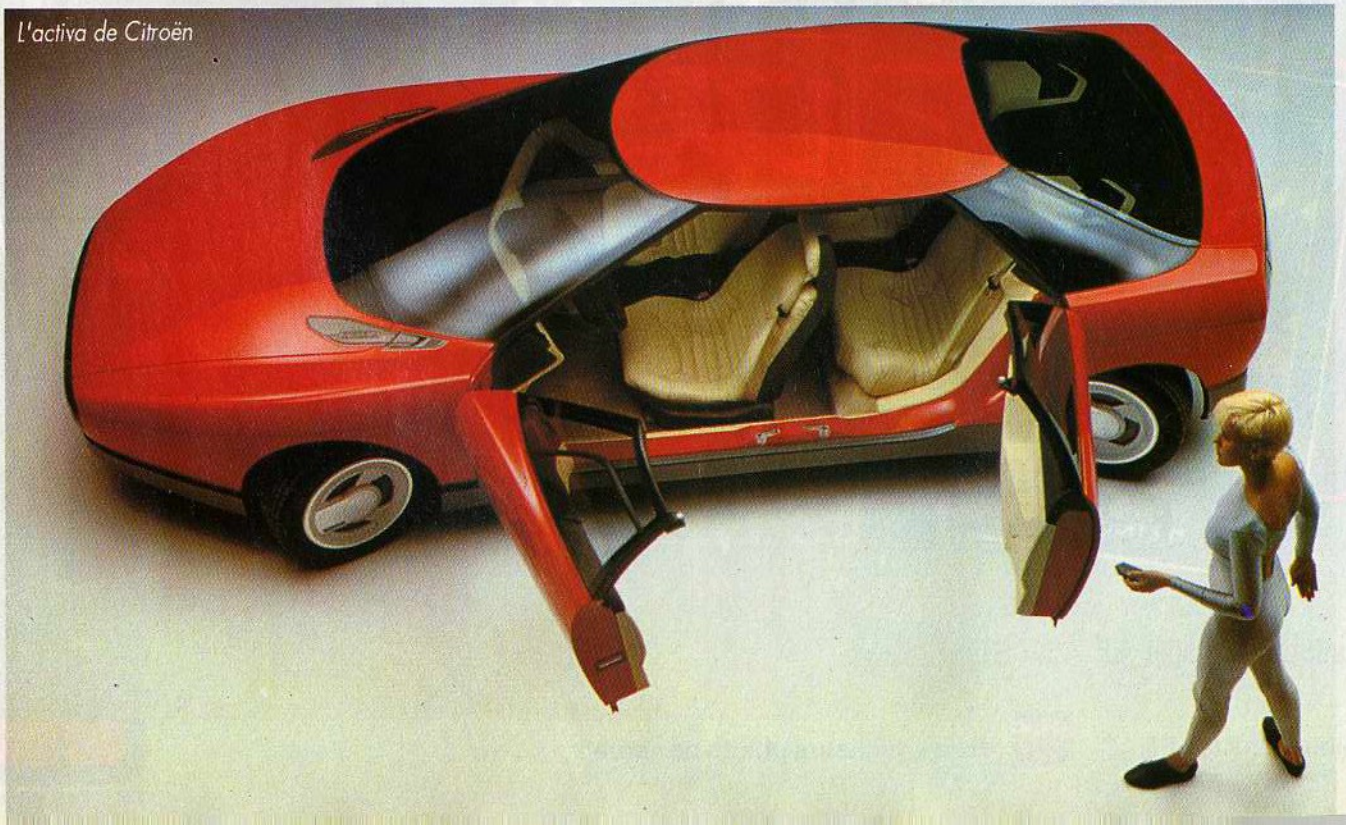
Soyez heureux, conducteurs de demain, vos véhicules n'auront plus grand chose à voir avec ceux que nous connaissons ! En vérité je vous le dis, nous sommes à l'aube d'une ère nouvelle : la voiture de demain ne sera pas un bête chassis agrémenté d'un moteur et de quatre roues, non ! Demain nous piloterons des engins dotés d'une intelligence artificielle très poussée.

C'est ainsi que j'avais commencé mon article, il y a une cinquantaine d'années. Attendez, oui, c'était en 1988 pour le premier Mondial de l'Automobile, le patron m'avait chargé d'enquêter sur la micro et les grandes nouveautés hi-fi adaptées à l'automobile. A l'époque, les prototypes présentés par les grandes marques m'étaient apparus comme une véritable révolution, laissant entrevoir le proche futur de nos véhicules familiers. Olivier Fontenay, le rédac-chef (tiens au fait, que devient-il celui-là ? Il doit être à la retraite, tout comme moi.) m'avait gentiment traité de visionnaire du dimanche, ne croyant pas un seul instant que la micro-informatique, l'intelligence artificielle objet de tous ses amours, pourrait un jour se compromettre avec une vulgaire voiture.

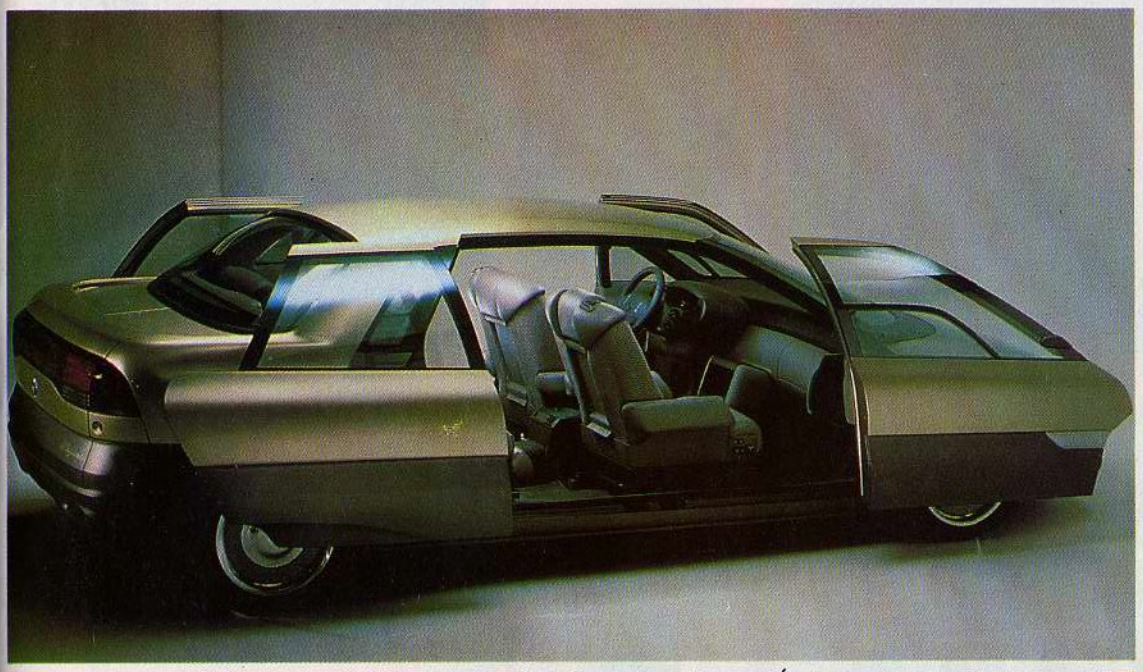
Aujourd'hui, les autojets dépassent les délires technologiques les plus fous de l'époque. Mais pourtant, c'est en 1988 que la révolution eut lieu et j'y étais...



Peugeot aussi était présent avec un prototype nommé *Oxia* : un monstre de 2849 cm3 suralimenté par deux turbo-compresseurs, 24 soupapes et 2 x 2 arbres à cames en tête. Ces caractéristiques sont impressionnantes, mais la véritable innovation se trouve dans l'équipement intérieur de l'Oxia : deux modules réunissent les fonctions du véhicule, l'un pour la conduite, l'autre pour la communication, les principales informations étant fournies soit par système analogique, soit par système digital. Par ailleurs, la



L'activa de Citroën



▲ *La Mégane Renault*

centrale de communication possède un ordinateur compatible PC avec ses éléments périphériques (écran LCD couleur, clavier alphanumérique, track-ball, lecteur de disquettes). Grâce à un radiotéléphone, l'ordinateur peut se connecter avec des bases de données extérieures, notamment en ce qui concerne les informations liées au déplacement, ainsi que l'aide à la navigation. Le V6 bi-turbo peut propulser la voiture à 350 km/h, mais à l'intérieur de l'habitacle seul un léger bruissement se laisse entendre.

Cette année-là, Citroën n'avait pas été en reste en dévoilant *Activa*, un prototype dont l'ordinateur pilote les fonctions de suspension, direction et freinage, ce qui permet d'autocorriger en permanence tous les mouvements subis par le véhicule (la suspension se raidit à mesure que la vitesse augmente et les quatre roues sont motrices, directrices et indépendantes). Comme sur un avion de chasse, les indications du tableau de bord sont affichées sur le pare-brise par projection sur un miroir holographique. Enfin, l'équipement de communication comporte un radiotéléphone avec minitel et une carte de communication personnalisée.

Équipement arrière de "La Royale" ▼

Un ordinateur PC parachève le tout dans un confort et une sécurité surprenants.

La sécurité est également l'une des priorités de Cadillac et de Renault. Le premier, avec la *Voyage*, déclarait avoir créé le "concept car" du 21ème siècle : un spoiler avant rétractable et quatre roues motrices commandées par un ordinateur qui répartit automatiquement la motricité entre les trains avant et arrière selon les conditions d'adhérence. La "Voyage" possède également un reconnaisseur de voix, un téléphone cellulaire, un rétroviseur intérieur relié à une caméra téléscopique et un système Etak de navigation. Enfin, pour faire de cet engin de luxe un véritable monstre de la route, un moteur V8 développant 275 chevaux anime le prototype.

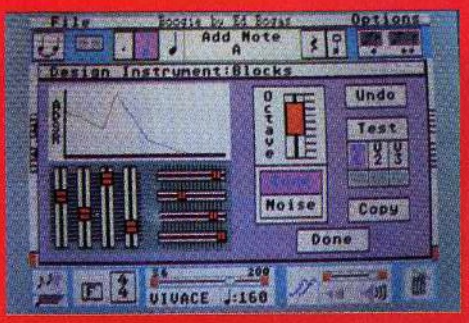
Renault présentait Mégane, un prototype de berline haut de gamme, avec des portières glissant latéralement pendant que les sièges (à mémorisation du réglage optimal) pivotent à 180° pour vous accueillir, le tout commandé par télécommande. La console centrale intègre un écran Atlas, système d'aide à la navigation, informant des capacités hôtelières et touristiques de la région, du réseau routier, du stationnement en ville. Atlas permet également la lecture de cartes numérisées, le contrôle de la pression des pneus, la gestion de la climatisation. Un autoradio haute puissance, avec lecteur de disques laser, une dizaine de haut-parleurs et un égaliseur à mémorisation de réglages, font de ce véhicule un palais roulant du son.

Dans la même catégorie de voitures sacrifiant tout au confort et à la communica-

Suite page 179

IL EST FOU DE MUSIQUE :

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



ATARI 520 ST.
Y'a du génie
dans cette boîte là.

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

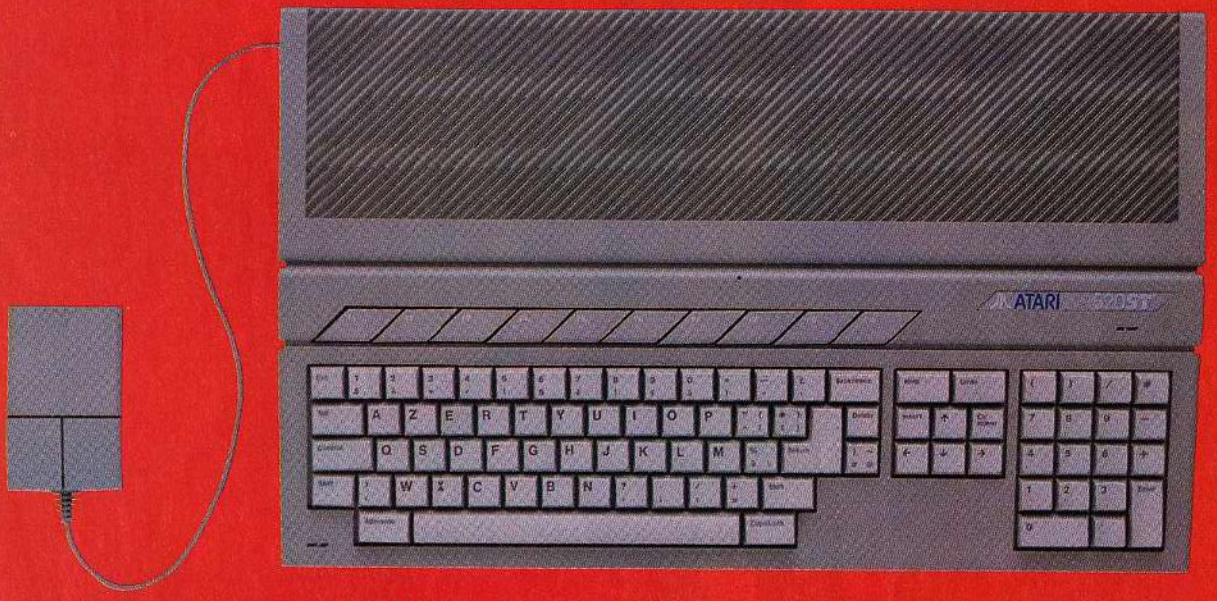
IL DESSINE A MERVEILLE :

Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création : images nouvelles sages ou folles, tout est possible.

IL EST TRÈS JOUEUR :

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.

ATARI 520 ST : 3490 F TTC*



16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PÉRITÉLÉVISION

*520 ST = 3490 F TTC - 2943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC - 4629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement : Tél. : 45 06 31 31.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE :

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue : Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.

IL EST TRÈS SAVANT :

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.

DE LA CRÉATION.

ATARI®

PAC-MANIA

Dans les mondes fantastiques de Blocktown, Packman's Park, Sand Box Land et Jungly Steps, Pac Man affrontera de nouvelles épreuves... plus rebondissantes que jamais.

PAC-MAN est de retour et rebondit en 3 D !

Disponible sur Atari ST et Amiga, C 64 et Amstrad CPC Disk - C 64 Cassette, Spectrum, Amstrad et MSX Cassette.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

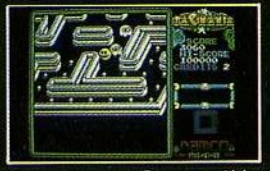
GRANDSLAM

UBI SOFT

©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen

Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

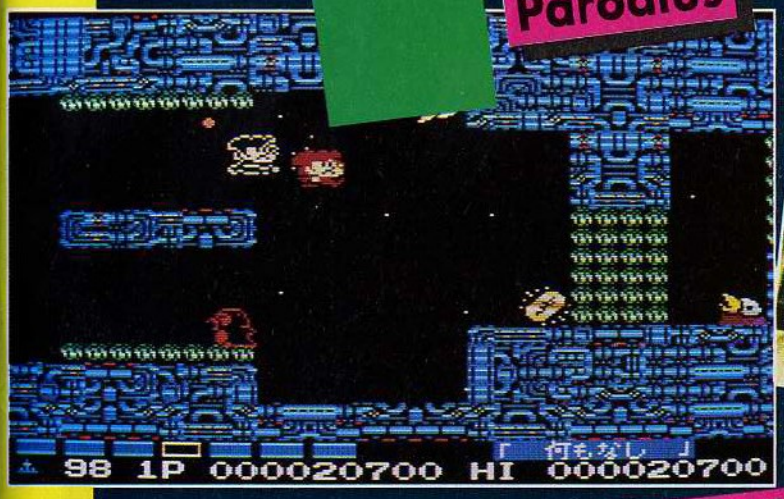
Photos d'écran Atari ST



Photos d'écran Spectrum

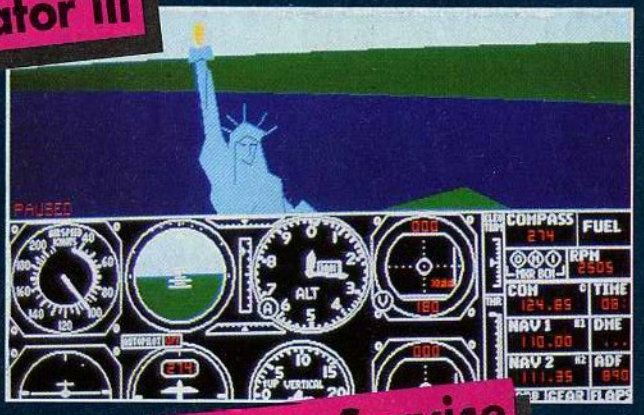
LES TOPS DU MOIS

Parodius

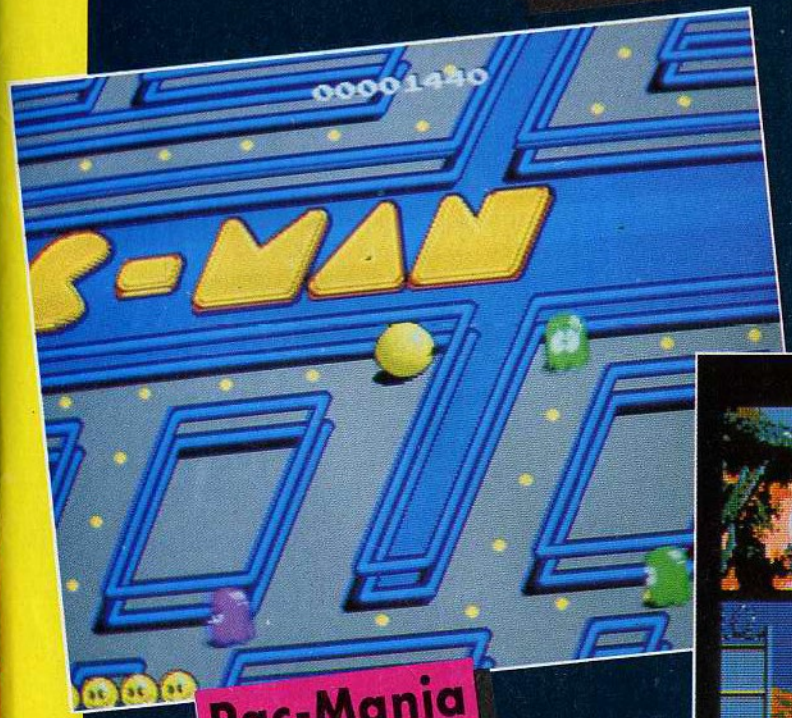


Battle Chess

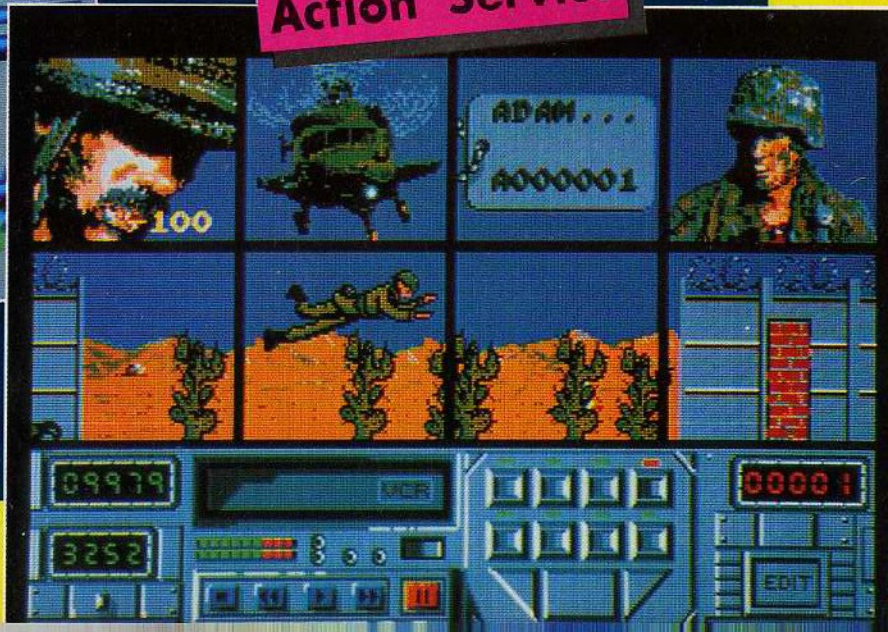
Flight Simulator III



Pac-Mania



Action Service



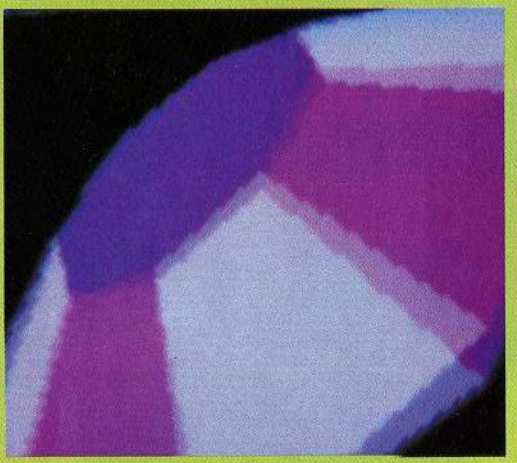
ELITE

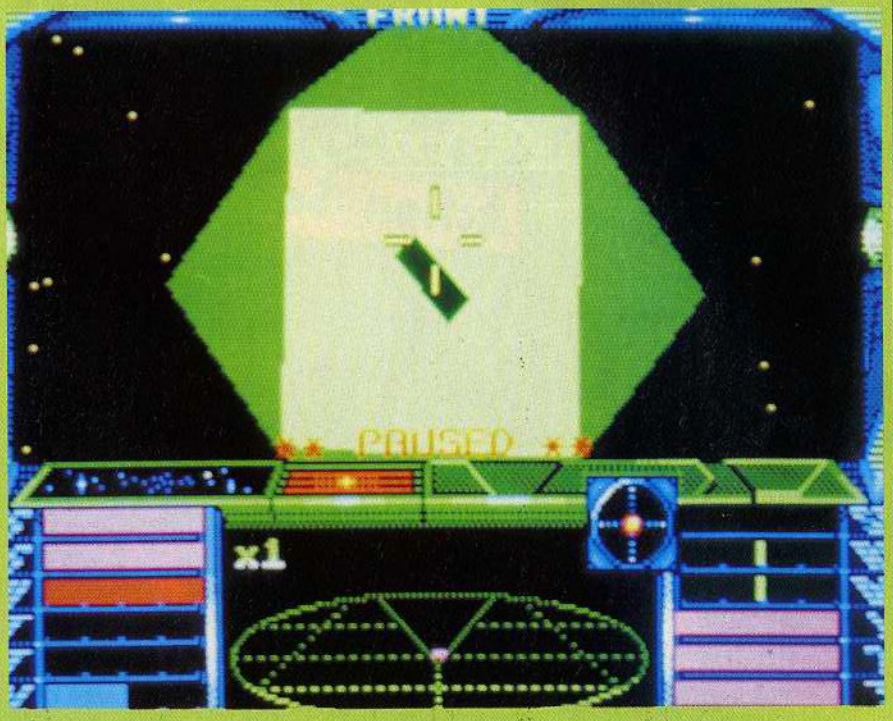
Le jeu du siècle

Ce lundi-là s'annonçait bien calmement. Ça aurait dû être un jour comme tous les autres, sauf que...déjà, il y avait eu un premier signe. Après plusieurs jours glacés, un timide rayon de soleil était apparu à ma fenêtre. Du coup, j'avais le cœur léger en arrivant au journal. Comme tous les lundis, le facteur s'était éclaté et la boite aux lettres menaçait d'en faire autant. Un paquet anodin attira mon attention. Son logo "Rainbird" transforma cette attention en une tension insoutenable. J'essayais de l'ouvrir, mais mes doigts fébriles tremblaient et je finit par le déchirer. La vérité se fit alors jour, accompagné d'un coup de tonnerre étourdissant : Elite venait d'arriver sur ST !

Bon dieu, qu'est-ce que le chargement est lent ! Il faut dire que je tremblait tellement que j'ai eu du mal à mettre la disquette dans la fente appropriée. Oups, la page de présentation est là ! Arghhh, je n'y croyais plus. Jusqu'à la dernière seconde, j'ai redouté qu'un malheur s'abatte sur le journal, genre tremblement de terre, disquette plantée, attaque des morts-vivants, débarquement des extra-terrestres, prise d'assaut de la rédaction par des concurrents jaloux, bref, n'importe quoi qui m'empêcherait de voir Elite. Eh bien non ! Au bout d'un moment, la musique a même démarré. Ah, Johan Strauss, mon idole... Hum, enfin, n'exagérons rien... Le Beau Danube Bleu, c'est peut-être sympa joué par un orchestre symphonique (et encore, je préfère Magma), mais ils ne se sont franchement pas foulés pour faire la musique sur ST...

Du coup, j'ai eu un instant de doute affreux. **Un suspense insoutenable s'est installé** : et s'ils avaient planté l'adaptation d'Elite sur ST ? Va savoir ! Après tout, on a déjà vu pire... L'ambiance était tendue. La moitié de la rédaction regardait le ST par-dessus mon épaule. Quand soudain...non ! Je suis incapable d'entretenir le suspense plus longtemps : certains lecteurs risqueraient d'en faire une crise cardiaque. Allez, promis, j'arrête : la musique est nulle, d'accord. Lamentable même, on peut le dire. Moins bonne que sur Amstrad, on a tout dit. Alors que la musique de F.O.F.T... Merde, je m'étais juré que je ne parlerais pas du clone ici. Le jeu en lui-même est aussi génial que la musique est mauvaise. C'est bon, je suis assez clair, là ?





Je m'aperçois qu'il faudrait peut-être que j'explique aux petits nouveaux à quoi ressemble le jeu, quand même. Méfiants comme vous êtes, je suis sûr que si je vous dis qu'Elite est le jeu du siècle, ça ne va pas vous suffire. Vous en voulez plus, pas vrai ? Alors, suivez-moi... Si à la fin de cet article tous les possesseurs de ST ne se sont pas rués vers le revendeur le plus proche, je meure. C'est pas des conneries, **c'est un véritable ultimatum** : achetez Elite où je m'immolerais par le feu devant les locaux de la Banque Populaire de Ganymède !

Elite est d'abord sorti sur BBC il y a une bonne demi-douzaine d'années. Petit rappel en passant : le BBC d'Acorn est un micro qui a bien dû se vendre à 43 exemplaires en France. Non, j'exagère toujours, ils ont bien dû en fourguer une centaine. Bref. Ensuite, Elite fut adapté sur tous les 8 bits du marché, des ver-

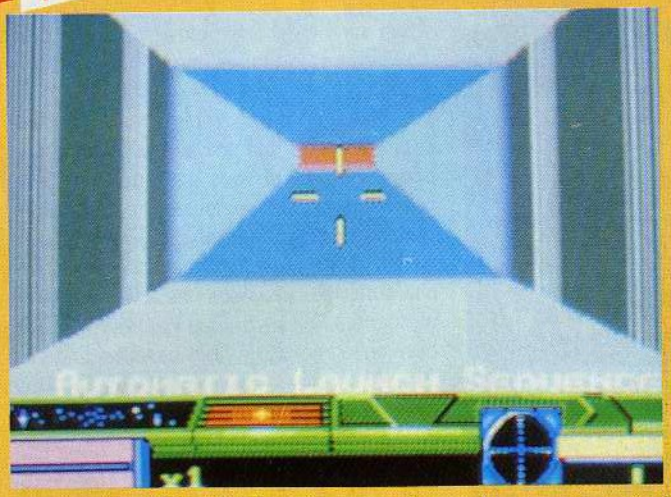
sions toutes plus excellentes les unes que les autres : Spectrum, MSX, CPC et C64. Ensuite vint la version PC, la première à bénéficier d'un graphisme en surfaces pleines. Mais, curieusement, la version ST se fait attendre depuis deux ans. Moi qui est acheté un 16 bits uniquement pour jouer à Elite en surfaces pleines et en 16 couleurs, ça fait deux ans que j'attends ! Rainbird a adapté ses grands hits, mais avait "oublié" Elite. Un oubli qui frise le blasphème. Etonnant lorsqu'on sait qu'Elite est un jeu-culte (**il y a même des fan-clubs Elite en Angleterre**) et que ce fut une des plus grandes ventes de l'histoire de la micro. Mais assez causé, revenons au jeu.

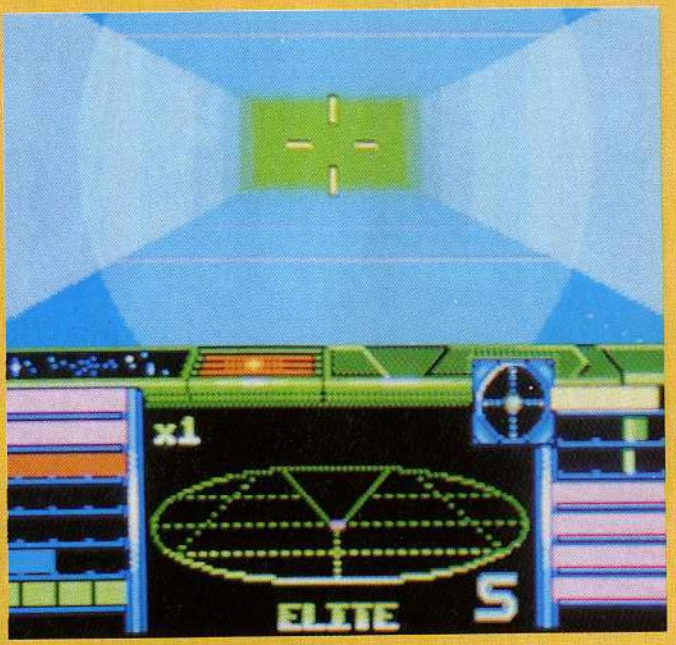
Elite n'est pas un jeu d'arcade ni un jeu d'aventure. En vérité je vous le dis : Elite est un tout et il y a tout dans Elite (le maquettiste me souffle : poil à... Mais je la coupe... heu, le coupe). **Elite est un simulateur d'épicerie hyperspatiale**. Vous jouez le rôle d'un apprenti pilote, tout juste issu de l'université de Betelgeuse. Vous venez d'entrer dans la confrérie des marchands intergalactiques. Du coup, on vous attribué un vaisseau, un Cobra MkIII, le modèle précédent n'étant plus en stock actuellement. En plus, il était en promotion au catalogue des Trois Martiens. Pas un mauvais vaisseau, notez bien. Il a même une très bonne reprise en vitesse infraluminique. Dommage que le vaisseau-radio soit en option. Par contre, il ne dispose que d'une petite soute et d'un équipement militaire réduit au minimum.

Vous vous trouvez actuellement sur la station Coriolis en orbite autour de la planète Lave. Dans cette station, vous pouvez vous équiper en matériel, suivant vos moyens pécuniers. Les armements sophistiqués coûtent autour de 2000 ou 3000 crédits et vous n'en n'avez que 70 au départ. Ensuite, il faut acheter des marchandises. Ne négligez surtout pas cette partie marchandage car c'est uniquement ainsi que vous réussirez le jeu. Mais attention, faites confiance aux anciens. Je vais vous révéler les techniques sophistiquées qui vous permettront de progresser le plus vite possible. D'abord, il faut repérer le statut de la planète. Lave a essentiellement des ressources agricoles. En quelque sorte, ce sont des ploucs des étoiles. Donc, nous allons y acheter de la nourriture ou des matières premières, par définition très bon marché. Ensuite, nous irons les revendre sur une riche planète industrielle qui n'en dispose pas. Résultat, une forte plus-value qui vous laissera de solides bénéfices. Autres conseils : la spéculation sur l'or et les métaux précieux peut s'avérer très rentable, mais demande une importante mise de fond au départ. il n'est pas rare de doubler ou tripler son capital mais, pour cela, il ne faut pas hésiter à attendre la bonne affaire. Si vous avez peu d'argent, cela risque de bloquer toute autre transaction. N'achetez donc que lorsque vous en avez vraiment les moyens. Attention également aux matériaux prohibés : esclave, drogue et arme à feu. C'est vrai que ces trois marchandises entrainent de très forts bénéfices, mais les risques sont eux aussi importants. Si vous avez de la drogue dans vos soutes, toutes les pirates de l'espace et la police intergalactique vont vous tomber dessus à bras raccourcis et il vous faudra être un as au combat pour vous en sortir. De temps à autre, vous trouverez des "Marchandises extras-terrestres", généralement en dessoudant un vaisseau Thargoïds (des immondes envahisseurs ultra-dangereux). Ces marchandises, très rares, sont très recherchées par les collectionneurs.

Puisqu'on en parle, venons-en au combat. Quant vous voulez aller sur une planète, il faut bien faire le trajet. Et croyez-moi, vous n'êtes pas tout seul ! On passe alors dans la partie pilotage du jeu, une simulation en 3D surfaces pleines, extraordinaire. Les combats sont fabuleux mais très difficiles pour les petits nouveaux dans votre genre. Eh oui, ne devient pas un as qui veut, il faut le mériter. Et comme dit le dicton d'Alpha du Centaure : "Laser qui roule n'amasse pas Thargoïds". Ah, ils ont un humour, sur Alpha du Centaure...

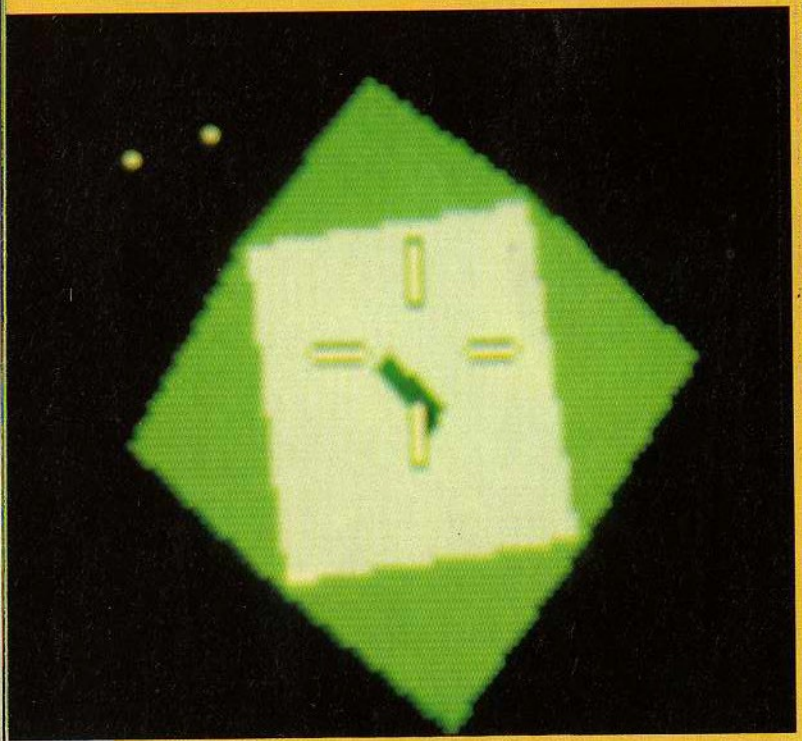
En chemin, vous allez rencontrer d'autres marchands, comme vous. Je ne vous conseille pas de vous y attaquer. D'abord, parce que pour





que ce soit rentable, il faudrait que vous achetiez une sonde à carburant qui vous permettra de récupérer les containers perdus par les battus. Ensuite, certains marchands sont très habiles au combat. Et puis, vous pouvez croiser des pirates qui en veulent à votre cargaison. Là, il y a plusieurs techniques possibles. S'ils ne sont pas trop nombreux, essayez de les attaquer. Ce sera un peu difficile au début, mais c'est en massacrant qu'on devient massacreur. Si jamais ils étaient plusieurs, et ce sera souvent le cas, car ces lâches se déplacent en bande, la situation est presque désespérée si vous n'avez pas un armement conséquent. Je ne veux pas vous donner de conseil, mais les capsules de cyanure ont le mérite d'être rapides et ce n'est pas salissant. A ce propos, je vous signale aussi qu'on peut acheter une capsule de secours pour 1500 crédits dans toutes les bonnes stations Coriolis. Ces capsules vous permettent d'abandonner le navire mais un solide contrat de garantie (des Mutuelles d'Alpha du Centaure) vous fait récupérer tout votre équipement. Remarquons en passant que **les flics sont très habiles au combat** et, on ne se refait pas, nerveux et rapides à la détente. Pour tout dire, une bavure stellaire de temps à autre ne semble pas leur faire peur. En fait, ils ne vous embêtront vraiment que si votre casier judiciaire n'est plus vierge, ce qui signifierait que vous avez trafiqué des marchandises interdites ou que vous avez abattu des honnêtes marchands.

Avant de conclure, les conseils d'un vétéran (je suis au top-niveau, classification "Elite" sur la version CPC, j'y ai joué des jours et des nuits entières pendant deux ans). D'abord, je vous conseille **les achats prioritaires qui peuvent vous sauver la vie** : extension de la soute (indispensable pour acheter davantage de produits et donc faire plus de profits) des lasers plus puissants et une sonde carburant pour récupérer les containers qui trainent et de l'énergie aux alentours des soleils. Attention à cette dernière manœuvre : de très nombreux pirates rôdent aux alentours des soleils. Qu'est-ce que je pourrais vous conseiller d'autre ? Mon collègue Moulinex, qui a lui aussi roulé son laser dans les quatre dimensions de son vieux C64, me dit de vous signaler que les atterrissages dans les stations sont toujours périlleux pour les débutants. On a vu plus d'un novice s'y casser les boucliers thermiques ! Entraînez-vous, avant de quitter Lave, la manœuvre est loin d'être aisée. (Je signale d'ailleurs un Docking Computer qui automatise la séquence. En vente partout, environ 1500 crédits. Dites que vous venez de la part du Commander Zythoun, ils me connaissent, ils vous feront un prix...).



Alors, il faut bien conclure. **Elite est le jeu du mois, de l'année et du siècle**. Je ne peux pas dire autrement, ça fait des années que l'attendais. Si vous ne le connaissiez pas sur 8 bits, je vous envie : vous allez découvrir un univers incroyable. Seul problème, vous risquez d'y passer une moyenne de dix heures par jour pendant un an. Si, comme moi, vous aimiez Elite sur 8 bits, ce sera une redécouverte fabuleuse. Je vous signale rapidement les nouveautés : le tableau de bord est d'enfer, tout se joue à la souris, les races d'extra-terrestres et les marchandises sont réellement dessinées, on joue en temps réel, et il y a une sauvegarde possible en Ram. Seul (léger) regret, la version ST est excellente, mais ce n'est qu'une mise à niveau des 8 bits. Ils auraient pu faire encore mieux, mettre un véritable marchandage ou du troc, la possibilité de créer des flotilles, etc. Bah, ce sera pour Elite 2 : Bell & Braben, les auteurs du premier Elite sur BBC, y travaillent. Dernier détail, la version Amiga ne devrait pas se faire attendre plus d'une petite quinzaine.

Disquette Rainbird pour ST, adaptation prévue sur Amiga. Existe aussi sur CPC, C64, Spectrum, MSX et PC.

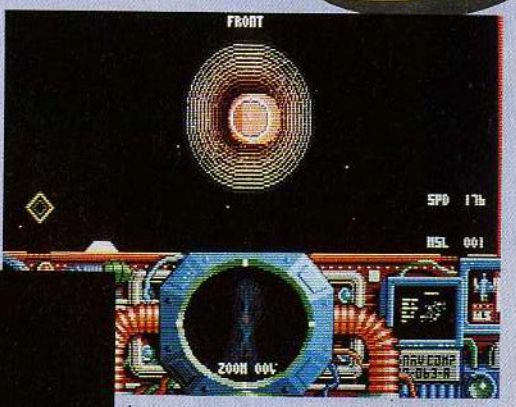
Olivier Fontenay

FOFT

Vivement demain !

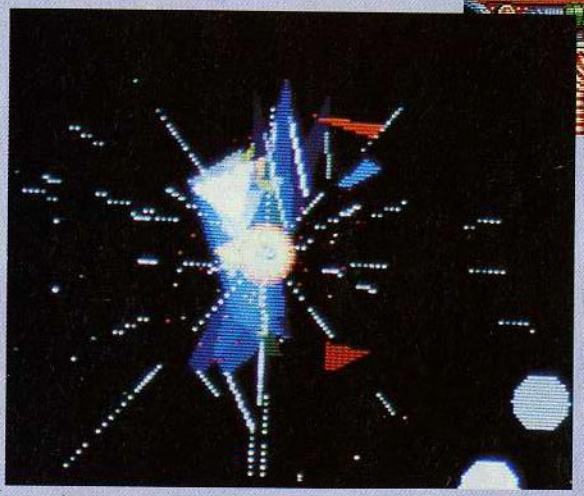
PREVIEW

Mais que fait cette préversion dans les Tops ? Ils ont pris un coup de lune à Micro News ? Olive a rangé son bureau ? Meuh non ! Simplement, on s'est dit que ce serait une bonne chose de mettre Elite et FOFT en parallèle, même si ce dernier n'est pas tout à fait terminé. Bien entendu, il n'était pas question de présenter cette version comme étant finalisée mais, franchement, qu'auriez-vous pensé d'un journal qui garde un scoop pareil dans ses tiroirs ?

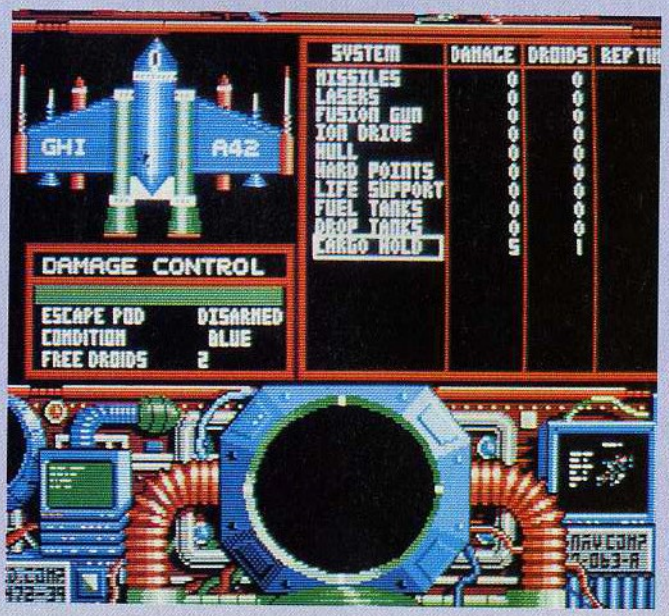


Avant d'entrer dans le vif du sujet, quelques chiffres en passant : 12 mois, c'est le temps mis par Paul Blythe et son équipe pour développer cette merveille. Trois, c'est le nombre de dimensions affichées, 3D faces pleines oblige. Huit millions (huit millions !), c'est le nombre de planètes qu'il est possible de visiter. Pour vous donner une idée de la taille du "terrain de jeu", sachez que les deux planètes les plus opposées sont à 10 puissance 16 millions de mètres l'une de l'autre. A vue de nez, ça nous fait du 10 millions de millions de millions de millions de kilomètres. Tenez, c'est pas compliqué, un joueur disposant d'assez d'autonomie pour relier, en vol hyperspatial, les deux planètes en question, mettrait une année et demi en temps réel !

Du scénario, je dirai qu'il ressemble comme deux gouttes d'eau à celui d'Elite. Après tout, les gens de Telecom Soft n'avaient qu'à se dépêcher un peu. Et toc ! Bref, vous voilà aux commandes d'un vaisseau Mk2. Une fois n'est pas coutume, c'est de la musique dont je vais vous parler en premier : elle est fa-bu-leuse et, prouesse, il ne s'agit pas d'une digitalisation



mais d'une "vraie" musique que joue le processeur sonore du ST, avec ses petits bras musclés. Tenez, ça me rappel les meilleurs moments du Commodore 64. La présentation, elle aussi fortement inspirée de celle de Elite, permet d'admirer un combat devant une planète tandis que scroll le générique. Rhaaa ! C'est absolument superbe... Quelques instants plus tard, me voici prêt à décoller. J'appuie sur une touche et une carte de la galaxie s'affiche,



me permettant d'obtenir des renseignements sur une planète (nom, distance, type, etc.) et de la selectionner pourun saut hyperspatial. Cette représentation est en fait en 3D et on peut zoomer dessus ou la faire pivoter dans tous les sens : comme dans le logiciel Startrek. Un autre écran permet d'accèder à la page de status ; c'est de là que le vaisseau peut être réparé (les parties endommagées apparaissent sur le dessin). Contrairement à Elite, la réparation n'est pas automatique mais effectuée par des robots (embarqués à bord). Autre grosse partie du jeu, l'ordinateur de bord et le système de communication Gal-Net (General Network) permettant de communiquer avec d'autres vaisseaux de la fédération. C'est en consultant le Gal-net que le joueur se voit confier des missions rémunérées (évacuation de civiles, protection de convois, destruction de satellites, etc.). Il est à noter qu'il est possible de programmer l'ordinateur de bord SCLI grâce à un langage reprenant les

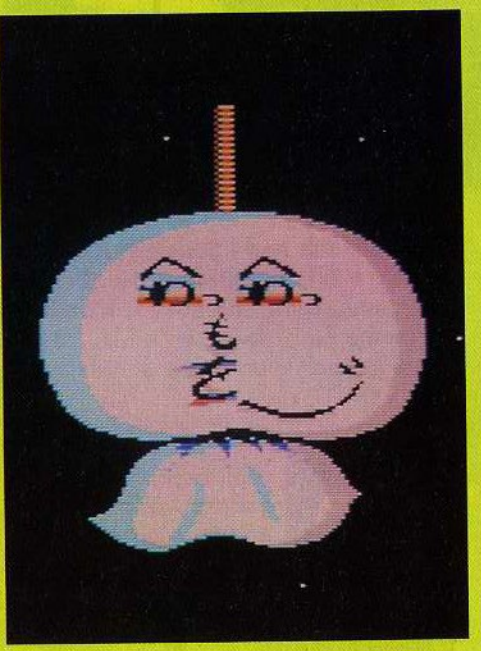
mnémoniques de l'assembleur mais qui, je vous rassure, n'en possède pas la complexité (Simple Language Editor). Allez, on décole : deux volets métaliques s'ouvre et laissent apparaître le paysage, pour le moment composé de planètes sans relief (sur la version final, les planètes seront dotées d'un sol réel et visible. Voilà, je ne peux pas vous en dire plus pour l'instant, si ce n'est que j'ai crainte que Elite ne prenne un coup de vieux énorme, d'ici une ou deux semaines.

Préversion Gremlin Graphics pour Atari ST.

C.B.

PARODIUS

Lorsqu'on assiste à un feu d'artifice, on attend toujours impatiemment le bouquet, spectaculaire couronnement multicolore, plein de splendeur et de magnificence. Avec Parodius, les programmeurs de Konami achèvent avec éclat le deuxième cycle de leurs grands jeux sur MSX1.



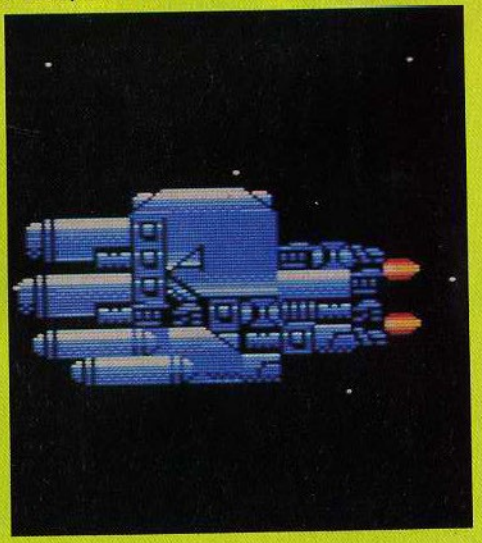
Bouquet d'apothéose

Parodius reprend en effet certains éléments des jeux précédents : Knightmare, Twin Bee, Nemesis 1 et 2, Penguin Adventure, The Maze of Galious, Q-Bert, Samouraï, Salamander. Ces éléments sont mixés et intégrés au jeu dans une grandiose parodie ludique, d'où le nom du logiciel.

La base de Parodius est la même que dans Nemesis 1 et 2 et Salamander : un vaisseau spatial confronté à une multitude d'assaillants qui attaquent souvent par vagues, le tout se déroulant dans de somptueux paysages de l'espace, avec un scrolling horizontal. Chaque vague anéantie laisse place à un symbole qui, lorsqu'on passe dessus, fait monter d'un cran l'échelle des armes disponibles en bas de l'écran. On peut, à tout moment, valider une de ces cases et obtenir ainsi une nouvelle arme, beaucoup plus destructrice que l'arme de départ.

Après l'introduction de la cartouche, on assiste à un prologue hollywodien où, pendant de longues minutes, sont présentés tous les héros des jeux précédents, le tout sur une musique grandiose. Ils apparaissent à tour de rôle sur un podium pendant qu'un texte (japonais pour l'instant) explique qui ils sont et ce qu'ils ont fait jusqu'à présent. Les habitués des jeux Konami reconnaitront avec attendrissement ces héros qui leur ont fait passé tant d'heures de magie et de stress, accrochés à leur manette : Popollon, le pingouin, le samouraï, etc. Ce cérémonial peut être interrompu à tout instant par simple pression du bouton de tir, mais vous ne résisterez pas au plaisir de l'admirer jusqu'au bout, surtout lorsque vous découvrirez qu'il débouche sur un mode de démonstration du jeu à un rythme d'enfer. Ça devrait vous mettre la bave à la bouche, gare à la fourrière !

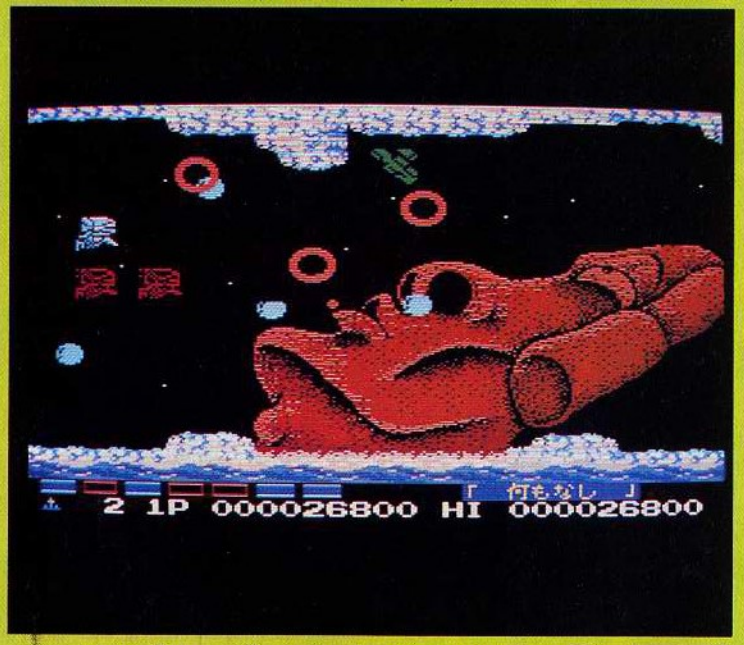
Avant même le début du jeu, une autre surprise : vous devrez choisir un personnage parmi les cinq présentés sur l'écran : la pieuvre de Q-Bert, le pingouin, Popollon, le samouraï, le vaisseau de Nemesis. Suivant le personnage choisi, les bruitages, les tirs et les symboles d'armement seront différents. Ainsi le pingouin fera-t-il, en tirant, des bruits qui vous rappelleront votre dernière visite au zoo et les rangées d'assaillants laisseront place à des têtes de poissons. Le chevalier lancera les mêmes flèches que dans Knightmare, avec les mêmes bruitages, et vous retrouverez aussi les mêmes symboles carrés. Les vagues d'ennemis qui s'attaquent aux vaisseaux nemesiens laisseront place aux fameuses tortues, toujours fidèles au poste, et ainsi de suite. Des cloches issues tout droit de Twin Bee apparaitront deci de-là, avec les mêmes caractéristiques tou-



jours aussi mystérieuses et imprévues. A certains moments, en passant sur les symboles, vous aurez droit à une loterie infernale de l'usine d'armement : les rectangles en bas d'écran se mettront à clignoter à une vitesse impressionnante. Si vous arrivez à les suivre des yeux, vous pourrez, en validant, obtenir l'arme de votre choix (pas évident au début).
Bien évidemment, il vous sera très agréable de retrouver ainsi tous vos vieux compagnons konamiens, mais le plus étonnant sera de retrouver vos anciens réflexes, ainsi que les automatismes acquis au long des longues heures passées sur les titres déjà cités. Vous aurez donc cette impression unique d'être à la fois en terrain connu et en même temps en pleine découverte d'un univers inexploré !
Parlons maintenant des bruitages et de la musique, qui sont exceptionnels, incroyables même. Nous sommes là au plus haut niveau des jeux sur consoles ou ordinateurs, une qualité que personne n'aurait osé espérer il y a deux ou trois ans. Les puces S.C.C. qui équipent toutes les nouvelles cartouches Konami sont décidément une invention bénie des dieux ludiques ! Si vous avez suivi nos conseils du précédent numéro afin de relier votre chaine hi-fi à votre ordinateur, vous allez, avec Parodius, atteindre le septième ciel de la micro. Vous aurez du mal à ne pas aller chercher vos voisins la première fois que vous endencherez la cartouche, tant les bruitages sont fabuleux et tant vous aurez envie de les partager !
Certains décors sont aussi issus d'anciennes cartouches, telles les statues de l'Ile de Pâques qui ont été retravaillées pour la circonstance. Hélas, elles sont toujours aussi hardues à franchir. D'autres décors sont inédits comme ces énormes pierres tombales de pingouins qui s'abattent sur vous dans un fracas d'enfer ou très originaux, pour le moins : un pingouin géant entouré d'un cercle de petits pingouins, un immense fantôme accroché à un ressort ou un vaisseau spatial d'où l'on s'attendrait à voir sortir Sam le pirate.
Parodius est-il le dernier jeu Konami de cette génération ? Est-ce une forme de testament et d'adieu avant une nouvelle famille de jeux ? Est-ce là le bouquet final d'un feu d'artifice qui nous a consumé pendant si longtemps ? Konami peut-il réellement aller encore plus loin ? Les chefs-d'œuvre du futur sont-ils inimaginables aujourd'hui pour nos pauvres esprits enbrumés qui n'auraient jamais osé imaginer, il y a quelques temps, un tel jeu et une telle bande sonore sur un simple jeu MSX1 ? Toutes ces questions restent encore en suspens mais il est cert ain que les chercheurs de chez Konami nous préparent actuellement des choses si belles et si époustouflantes que le monde entier en restera sidéré. Vous en serez informés avant tout le monde, comme d'habitude. En attendant, ne manquez surtout pas Parodius, qui a un seul défaut pour le moment, celui de ne pas avoir de date officielle de sortie en France. Un peu de patience...

Cartouche Konami pour MSX1.

D.H./M.S./J.-M.B.



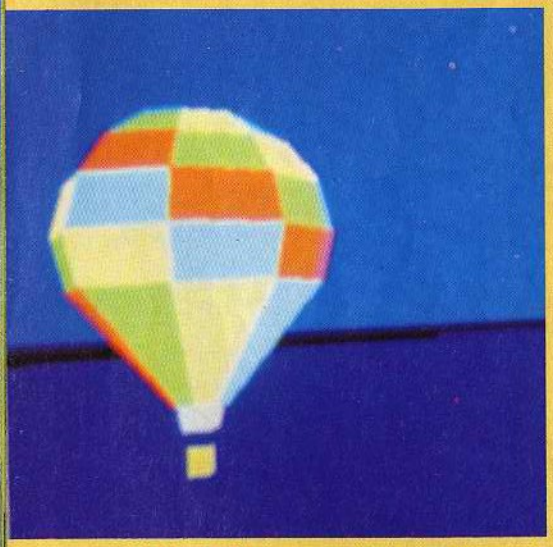
LES SECRETS DE PARODIUS

Nous n'avons pas testé Parodius à fond... par manque de temps et aussi devant l'immensité de la tâche. Qui peut prétendre connaitre vraiment un grand jeu Konami, avec tous ses tableaux, y compris les tableaux secrets qui n'apparaissent que sous certaines conditions ? Néanmoins, certains de nos lecteurs nous ont prouvé, dans Top Secret, qu'ils avaient vraiment percé à jour Nemesis 2 et d'autres jeux... mais au bout de combien d'heures de jeu acharné ?
Il est certain que, dès sa sortie, Parodius deviendra un favori de Top Secret. De nombreuses surprises vous attendent avec les possibilités d'insertion de deux cartouches à la fois et, dès aujourd'hui, voici déjà la révélation d'un premier passage secret !
Au premier tableau, lorsque vous arriverez à la première statue de l'Ile de Pâques, il faudra vous positionner à hauteur de la bouche (laser fortement conseillé) ! La statue encaissera alors les coups en soufflant et en gonflant les joues. Une fois passée l'accalmie (les projectiles cessent de sortir de sa bouche) et la statue totalement essoufflée, vous passerez tranquillement au-dessus et reviendrez en arrière à la base arrière droite de la statue. C'est l'emplacement du passage secret et vous serez alors propulsé dans un autre tableau, avec un superbe accompagnement musical où vous reconnaitrez des thèmes très connus de musique classique (Offenbach, Chopin, Wagner). L'accès au passage secret ne fonctionne qu'une fois et si vous perdez une vie, vous retournerez avant le passage.
Faites attention aux effets des cloches, différents suivant leur couleur ! Elles détruisent parfois tous les ennemis sur l'écran, ou elles font tomber des blocs qui vous protègent des aliens, ou bien elles vous permettent de sortir de l'écran d'un côté pour réapparaître de l'autre, ce qui peut être à double tranchant.

FLIGHT SIMULATOR III

La recette pour réussir un bon simulateur

Les ingrédients : disquettes contenant le programme et les différents drivers nécessaires au bon fonctionnement sur la plupart des modes graphiques de l'ordinateur utilisé (CGA, Hercules, EGA, VGA, Tandy, PS/2...). Éventuellement, disquettes "scenery disk" regroupant différentes scènes dans lesquelles le pilote pourra évoluer. Une documentation bien épaisse et une bonne dose de savoir-faire dans le domaine.



Préparation : tout d'abord, mettre l'accent sur la qualité du simulateur ; porter à ébullition afin qu'il soit d'un réalisme à toutes épreuves. Pour se faire, tout ou presque doit être paramétrable : les conditions météorologiques (les vents et leurs directions, nuages, orages...), le type d'avion (Cessna, Learjet 25G, Sopwith Camel), la situation géographique, les saisons (et oui), l'heure (ainsi, le pilote pourra aisément voler de nuit et, en ajoutant également les étoiles et les lumières de la ville, le réalisme sera du plus bel effet), le clavier, le joystick, la souris... Garnir d'instruments habituels : altimètre, régime-moteur, horizon artificiel (voir photo). Mélanger scènes en 3D et médaillon en vue aérienne. Au cas où le mélange ne tiendrait pas, y adjoindre un mode instructeur avec des messages indiquant à l'élève les meilleures techniques de pilotage. Ne pas omettre de saupoudrer généreusement d'un bon pilote automatique afin d'éviter les pires catastrophes. Dans un coin du moniteur, installer à la demande les caractéristiques de l'avion ainsi qu'une vue de profil. Si vous trouvez que cela manque de piquant, transvaser à l'écran les deux dernières minutes du vol. Mettre le tout dans un récipient moyen et battre jusqu'à obtenir un mélange onctueux. Selon le goût, et suite à un vol, vous pouvez y ajouter les courbes d'approche agrémentées des points de décrochage.

Disquette Microsoft pour PC et compatibles (tous modes graphiques).

RC

LES CONSEILS DU CHEF

Cuisson : allumer l'ordinateur à processeur rapide (80286 au moins) afin d'obtenir un graphisme moins saccadé.

Conseils : avant la dégustation, il est préférable d'installer la préparation sur un disque dur. De ce fait, les accès disques passeront plus inaperçus et le résultat final sera de meilleure qualité. Vu la finesse des tracés et le nombre de couleurs dans certains modes, le pointeur de la souris devra être d'une teinte différente du fond (souci du détail).

Présentation : servir chaud agrémenté d'un bon joystick et d'une souris n'ayant pas le vertige.

Voilà donc une excellente recette constituée d'éléments de qualité et insistant sur la simulation plutôt que sur l'aspect ludique. Un soft voué à la réussite.

SEA, SOFT & SUN

DE LA SENSUALITE

DE L'AVENTURE

DU SUSPENSE

DE LA PASSION

logiciel que l'on aime un peu, beaucoup... Y résister serait un péché... A déguster sans modération

DE L'EROTISME

DE L'ARGENT

ie... Un logiciel dans tous ses états

DE L'ACTION

DE L'EXOTISME

n succès qui dure depuis 10 ans...

DU SPORT

DE L'HUMOUR

Adapté du célèbre roman d'Emanuelle Arsan,
une réalisation à vous couper le souffle
au coeur d'un Brésil envoûtant et luxuriant...

TOMAHAWK

AMIGA ATARI ST COMPATIBLES PC AMSTRAD PC1512 /1640 AMSTRAD CPC6128

STARGLIDER II

Super planant

Photo Atari ST ▲▼

Il y a un peu plus de deux ans, les possesseurs d'Atari ST n'avaient pas des tonnes de jeux à se mettre sous la dent. Un (très) beau jour pourtant, la salle de rédaction de l'HHHHonorable HHHHebdomadaire où je sévissais alors, fut remplie d'une musique aussi exemplaire que digitalisée...

Staaarrr-gliiideur... Ce dont nous allions faire nos choux gras quelques mois durant, venait d'atterrir sur mon bureau sous la forme d'un "planeur des étoiles". Certes, ça planait "vectoriellement" et en fil de fer mais tout de même : c'était suffisamment rapide et assez inédit pour qu'un premier tiers de fanatiques reproche au second de ne pas apprécier, le dernier tiers en profitant pour jouer. Depuis ces temps bénis, pas mal de choses ont changé, mais comme Micro News n'a pas été fait pour que je vous raconte ma vie, quittons la page de présentation et sa superbe musique digitalisée, et en route pour le menu de configuration proposant différents types de pilotages et de visées (clavier, joystick, souris) ; va pour la souris. La bestiole bien en main, j'appuie sur feu et... waow ! Quand la 3D en faces pleines est aussi rapide, on est forcé d'applaudir. Applaudir mentalement, s'entend, puisqu'au moment où commence cette première partie, mon vaisseau fonce sur un canon, lequel canon est en train de tourner et de me viser. D'ailleurs, ça tire de partout. Un virage sur l'aile et quelques coups de laser ou plasma plus tard, me voici au-dessus du champ de bataille.

Photo Atari ST ▲

Pas de problème, en dépit de la complexité du graphisme, les animations sont vraiment fluides et très rapides. C'est même tellement rapide que je vais faire une pause, histoire de regarder le mode d'emploi de plus près et non sans vous avoir dit que la version ST, tournant en couleur et monochrome, me semble un peu plus rapide et que la version Amiga est dotée de sublimes bruitages. Ah tiens, on peut analyser un objet. Il suffit pour cela de le pointer avec le viseur et d'appuyer sur la bonne touche. Un petit texte explicatif passe alors dans une fenêtre. Vous allez me dire, c'est bien joli, mais comment analyser un objet en mouvement, par exemple pendant un combat ? Fastoche, une option est là qui permet de le capturer. Du reste, cette sorte de lasso sert également à récupérer des choses et des machins en cours de jeu. Par exemple d'autres types d'armes. Bien entendu (ben tiens !), une partie peut être sauvegardée sur disque. Ça tombe très bien, car figurez-vous que plusieurs planètes et lunes forment le monde de Starglider ; les Egrons ont étendu leurs griffes... Cette multitude de mondes oblige donc le joueur à

Photo Atari ST ▼

se balader d'une planète à l'autre et, voyez comme les choses sont bien faites, certains coins de l'espace sont habités par des vaisseaux-pirates. Et hop, re-combats sublimes en 3D ! En plus de toutes ces caractéristiques qui devraient vous occuper un bon moment, un réseau de tunels parcourt toutes les planètes. Dans ces labyrinthes serpentiformes, certaines salles permettent de se procurer du matériel et de rencontrer des personnages (que l'on ne voit pas, hélas). Ces derniers peuvent vous fournir de l'aide, vous donner des missions à remplir ou vous procurer des ennuis, c'est selon. Enfin, j'en finis avec Starglider 2 (en fait pour retourner y jouer) en vous disant qu'un sous-programme annexe permet d'afficher tous les objets 3D rencontrés dans le jeu et de les faire pivoter dans tous les sens afin de les admirer.

Au chapitre des "plus", il est également à noter que le logiciel, dont les versions Amiga et ST tiennent sur la même disquette, est vendu avec un "remix" de la bande son du logiciel. Restons simple mais néanmoins diplomate : Starglider 2 est l'un des jeux de l'année.

Disquette Rainbird pour Atari ST et Amiga.

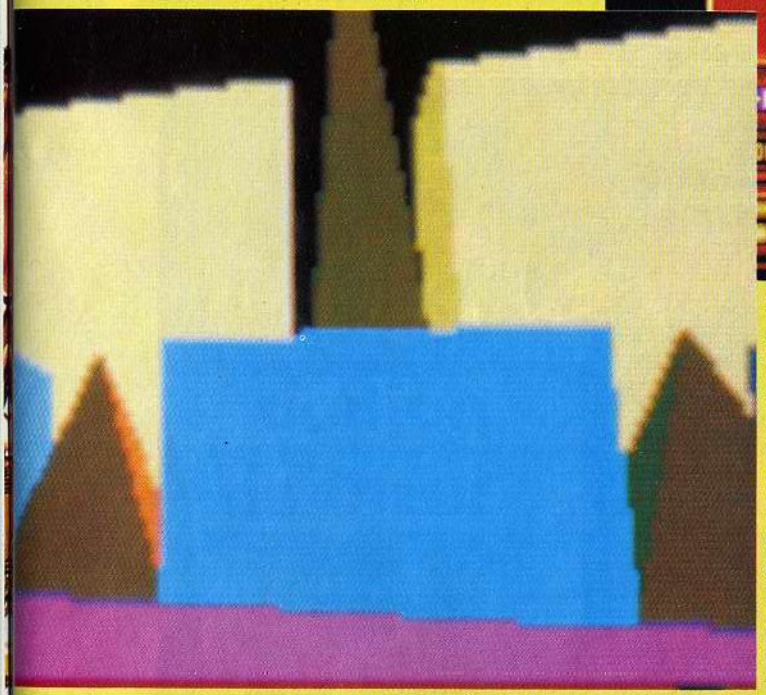
C.B.

DRILLER

Ça dégaze un maximum !

Gloire aux programmeurs de Incentive qui ont réussi, au delà de toute espérance, à rendre possible l'exploration de nombreux paysages 3D surfacés sans que les animations s'en trouvent ralenties pour autant (système Freescape) ! Ça nous promet une avalanche de logiciels décoiffants.

Ayant quitté leur monde pour des raisons qui seraient trop longues à énumérer ici, les Elders ont colonisé, voici bien longtemps, la planète Evath, décrite par les anciens comme étant le "nouvel Eden". Au début, tout se passa bien et leur maitrise des cristaux "rubicons" - qui doivent cette appellation à leur couleur rouge rubis - leur permit d'acquérir une grande connaissance technologique. Bientôt, l'apport d'énergie apporté par ces fameux cristaux autorisa l'expansion des Elders, lesquels ne tardèrent pas à coloniser les deux lunes de Evath, Mitral et Tricuspid. De Tricuspid, les Elders ne savent pas grand-chose. En revanche, Mitral est bien connu et du reste, c'est de cette planète que sont venus tous les problèmes. En effet, comme dans tout jeu digne de ce nom, il existe une race de méchants bien déterminés à foutre le bordel dans cette trop parfaite organisation. Personne ne s'en plaindra, surtout pas vous, puisqu'une seconde figure mythologique arrive à grands pas : le héros. Le héros en question, pour l'instant en train de lire le dernier Micro News, ne se doute pas du titanesque travail qui l'attend et des responsabilités qui lui incombent : les scientifiques Elders se sont en effet aperçus avec horreur qu'une météorite menaçait de détruire Mitral. Le sous-sol de cette lune étant rempli de poches de gaz, la destruction de la civilisation Elder est proche. On vous à donc confié la mission d'installer des torchères en surface afin de drainer le gaz superflu. Hélas, les méchants Ketars ont laissé de nombreux explosifs dans le sous-sol de la planète. Votre mission va donc se transformer en un "contre la montre". Comme je le disais au début, les graphismes et les animations sont superbes. Lorsque le jeu démarre, le joueur se retrouve sur l'une des faces de Mitral au commande d'un char spatial "Excavation Probe". La machine, équipé d'un puissant laser, permet, au moyen de celui-ci, de détruire les nombreux pièges Ketars disséminés dans les 18 secteurs composant Mitral. A ce sujet, il faut signaler l'originalité de la carte en 3D fournie avec le logiciel, puisqu'il s'agit d'une maquette cartonnée de la planète. Le char, c'est bien, mais ne trouvez-vous pas qu'il est très dommage de se retrouver dans l'espace sans pouvoir voler ? Qu'à cela ne tienne, pour y remédier, il suffit de découvrir le bon hangar et quelques secondes plus tard, vous voici aux commandes d'un magnifique "Recon-naissance Jet". Il faut ensuite trouver au sol les endroits marqués d'une croix noire, correspondant à l'emplacement idéal pour la torchère. Bien entendu, une option de sauvegarde, rendue indispensable par la complexité du jeu, est présente. Adapté de machines 8 bits, Driller a vraiment gagné beaucoup lors de son passage sur l'Atari ST et l'Amiga. Du reste, les deux versions sont sensiblement identiques (les bruitages sont mieux sur Amiga).

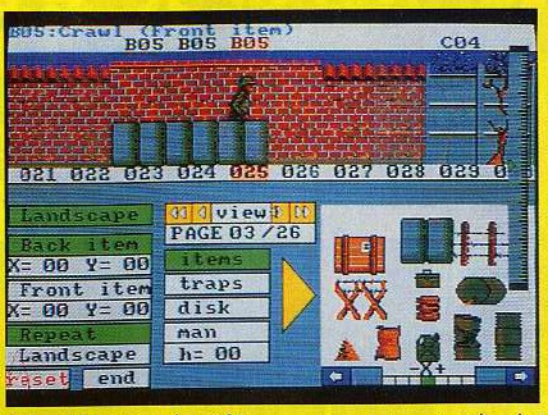


Disquette Incentive Software pour Atari ST et Amiga. Egalement disponible sur Commodore 64 et Amstrad CPC.

C.B.

ACTION SERVICE

Du sang et des larmes !

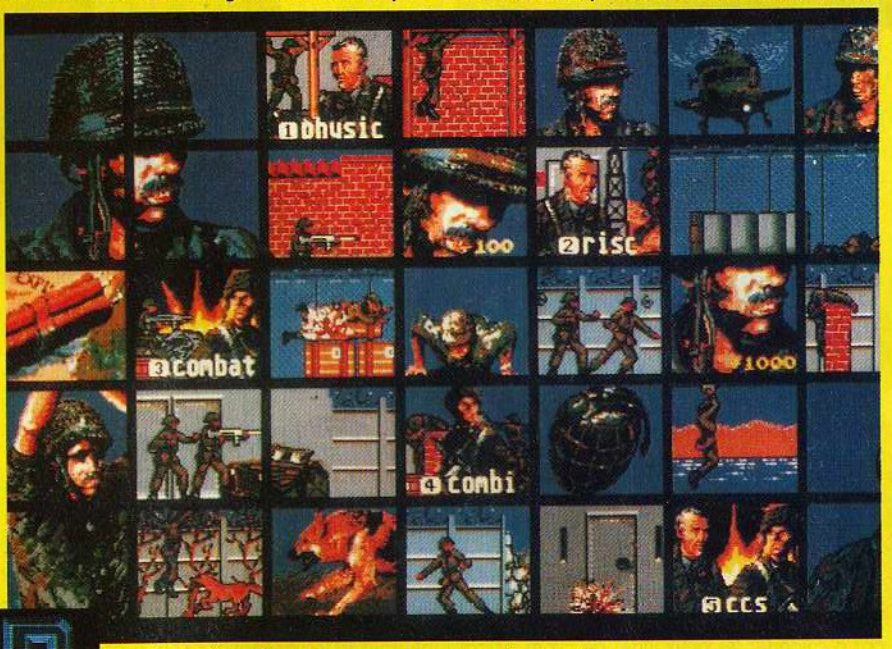


Ça faisait bien longtemps que Cobra soft ne nous avait plus proposé un jeu d'arcade. Mais entre deux meurtres (un nouveau crime sera d'ailleurs commis à Venise ces jours-ci), Bertrand Brocard et son équipe nous ont concocté un parcours du combattant de derrière les fagots. Prévénons tout de suite les ramollis du joystick : Action Service n'est vraiment pas fait pour eux.

Eliminons tout de suite le problème du thème : vous vous retrouvez dans un camp d'entraînement, sous la direction d'adjudants brutaux et obtus, pour une série d'exercices violents qui mettront en valeur votre virilité et montreront si vous "en" avez... D'abord, c'est un thème informatiquement déjà éculé par les programmeurs-bidasses nostalgiques de la chaude fraternité de leur caserne. Ensuite, cela véhicule un ensemble de valeurs des plus primaires et des plus contestables... Mais on va quand même pas en faire un fromage : comme le jeu tient la route, jetons un voile pudique sur le scénario.

Enfin, il faut être objectif (non non, je n'ai pas dit objecteur, ne me tapez pas !) et dire qu'Action Service est joliment fait, original quant à sa conception d'ensemble, et finalement très intéressant. Le tiers inférieur de l'écran est occupé par un panneau de contrôle ultra-sophistiqué : il vous permet de choisir le mode de jeu (entrainement, mission), de stocker votre nom, votre score, d'enregistrer une de vos parties (mais laquelle ?) au magnétoscope. Oui, vous pouvez ainsi revoir vos exploits et vos erreurs, et même sélectionner un mode ralenti ou arrêt-sur-image pour étudier l'action en détail ! Vous avez encore à votre disposition un fabuleux "construction set", pour construire vos propres parcours et les infliger à vos amis. Vous y placez des décors, des obstacles, des personnages et des pièges qui obligent, par exemple, le malheureux trouffion à une séance idiote de pompes, ou lui font mordre l'arrière-train par le sympathique chien-loup Rex.

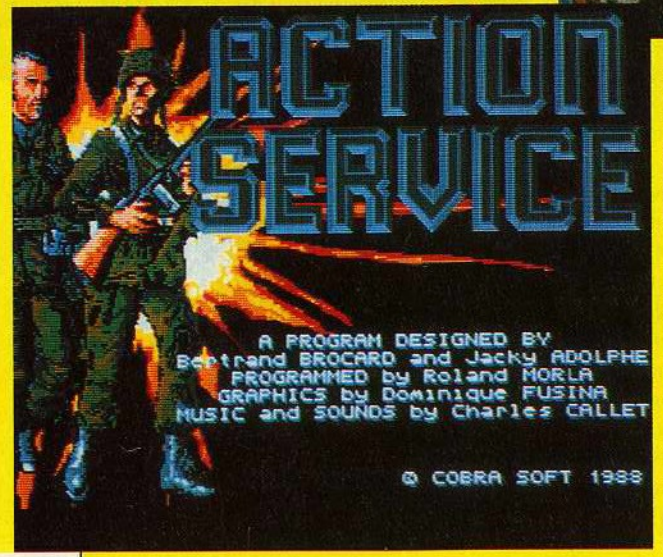
Ce qui vous donne une idée exacte du jeu : apprendre à marcher, courir, sauter, faire des pompes, ramper, s'accrocher à des échelles (tout se fait au joystick, à la souris ou au clavier) pour éviter les pièges, c'est-à-dire vos copains qui vous tirent dessus et le débonnaire chien Rex, plus quelques mines et grenades judicieusement cachées. Les graphismes sont superbes et possèdent qui plus est un style bien particuliers. L'animation est sans faille et votre personnage vous obéis au doigt et à l'œil. Je peux même vous dire qu'un concours sera organisé par Cobra sur le meilleur parcours créé par les joueurs. D'ici quelques mois, une suite paraîtra (genre : "le retour D'action Service" ou "La vengeance du fils d'Action Service"). Ce deuxième épisode sera réalisé avec les meilleurs parcours que VOUS aurez définis. Dernier détail pour vous convaincre de la qualité d'Action service : un contrat de distribution juteux a été négocié ave les américains d'Accolade avant même que le soft ne soit fini !



Action service fleure bon la saine et virile amitié de nos petits bidasses. Il ne manque que la corvée de patates et les bizutages de dortoir pour que l'ambiance soit complète... Mais Action Service va quand même plus loin qu'un simple clone de Combat School : il est superbement réalisé et est traité sous un angle original. Cobra Soft a fait un grand effort pour donner un côté inédit à son logiciel. Un ensemble vraiment excellent. Du très grand Cobra Soft.

Disquette Cobra Soft pour Atari ST.

J.-M.M.



ELIMINATOR

Un fantastique jeu d'action en 3D. Des graphismes électrisants pour une expérience inoubliable !

Réalisé par John Philips, auteur du fabuleux Nebulus (nominé pour le Tilt d'or 88 du meilleur jeu d'action)

Pour
ST - AMIGA
AMSTRAD CPC -
COMMODORE 64
SPECTRUM

DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 36.15 MICROMANIA

Revendeurs pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 93.42.71.44

HEWSON

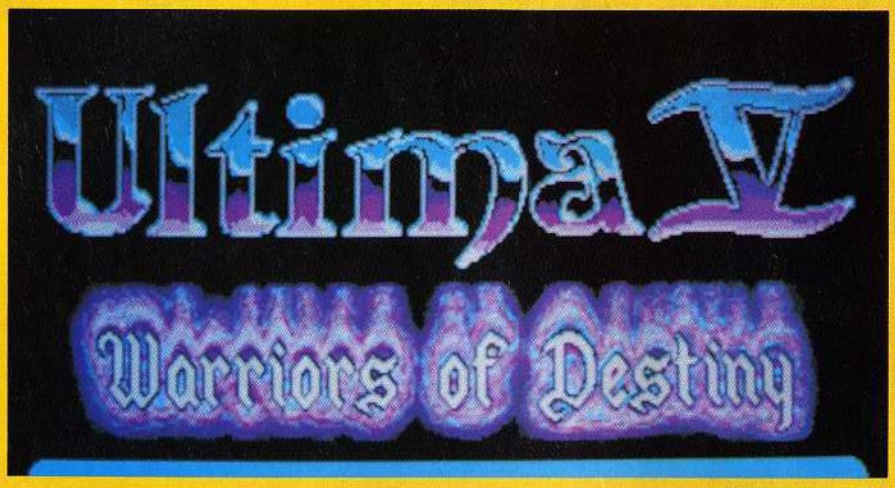
HEWSON - FRANCE - S.F.M.I.
ZAC de MOUSQUETTE - B.P. 3
06740 CHÂTEAUNEUF de GRASSE - Tél. : 93.42.71.45

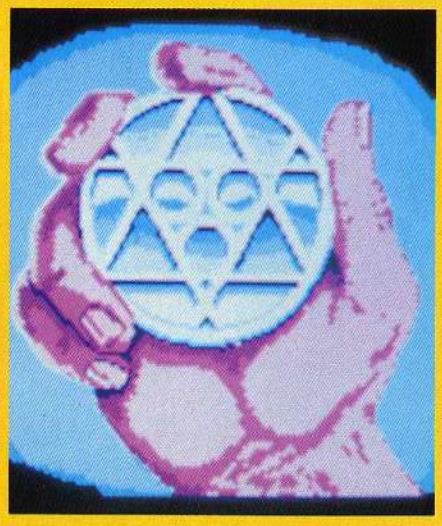
ULTIMA V WARRIORS OF DESTINY

L'épopée fantastique

La série des Ultima n'est plus à présenter et, dans le domaine des jeux d'aventures sur micro, ces jeux sont devenus une référence. Voici donc le tout dernier né de la saga.

Commençons tout d'abord par l'excellente présentation du soft : l'emballage contient quatre disquettes et un maximum de documentation dont "Le livre de la magie" (en anglais). La qualité de tout ces documents est irréprochable et certains éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine. On trouvera également incluse la sempiternelle carte en tissu imprimé, propre au logiciel.





Comparés à Ultima IV, les secrets du petit dernier semblent encore plus difficiles à percer et les graphismes nettement plus nombreux et détaillés. De très longs et agréables mois d'aventures en perspective, en attendant qu'on vous file la solution.

Comme à l'accoutumée, pour se déplacer dans Britannia, le pavé numérique est mis à contribution et de nombreuses touches, une fois pressées, permettent d'entrer les commandes nécessaires au bon déroulement du jeu (o pour open, p pour push, a pour attack...).

Les documents joints serviront fréquemment, telle cette carte des sortilèges indiquant le nom des sorts et leurs effets. Dès le début de la partie, vous serez confronté à divers monstres comme rats géants, serpents démoniaques, nuées d'insectes, trolls ou autres dragons avec lesquels vous devrez combattre. Tout ceci

beaucoup plus finement dessiné que sur la précédente version. Votre quête à travers forêts, chemins ou marais empoisonnés s'avère ardue et ce n'est pas un détail que de signaler qu'après plusieurs heures de jeu, une sauvegarde de la partie sera nécessaire au repos du guerrier.

Le mode EGA est préférable pour un tel jeu, mais malheureusement le coût prohibitif d'un tel équipement réserve les 16 couleurs aux plus fortunés d'entre nous. Même le mode Hercules, longtemps banni, est autorisé, mais le jeu devient vite confut en monochrome, et,

quitte à avoir une plus faible résolution, on préférera le CGA.

Un jeu magnifique, plein de rebondissement et de mystères à percés et dont on a pas fini d'entendre parler.

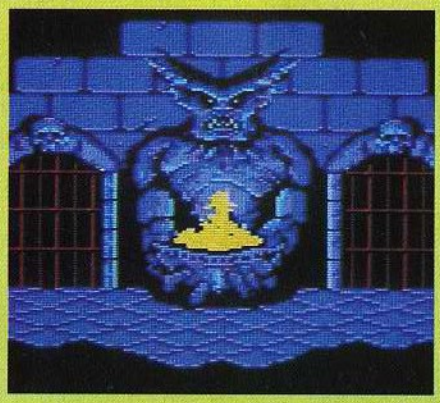
Disquettes Microprose pour PC (CGA, Hercules, EGA).

R.C.

BARBARIAN II

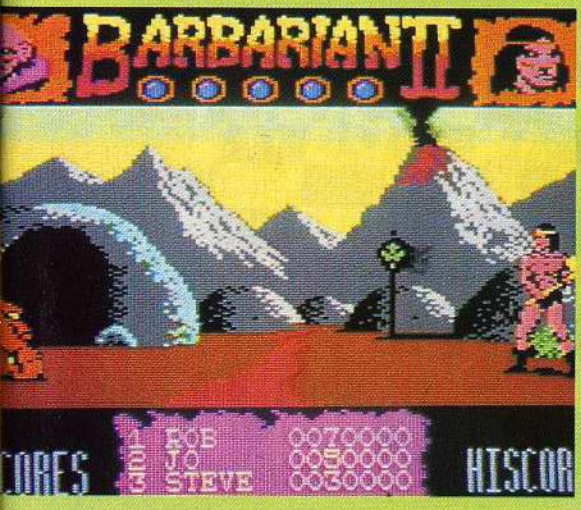
Le donjon de Drax

Le voici enfin, ce Barbarian II ! Et avec quels moyens... Regardez la boîte : un culturiste tout blond vêtu d'un pagne et d'une hache, musculature superbe mais air hargneux pas si convaincant. Et une amazone dans le plus simple appareil, soutien-gorge à armatures totalement métalliques sur poitrine à la Samantha Fox/Sabrina, un cache-sexe doré tout petit (mais juste ce qu'il faut) et une épée, tenue



avec l'énergie d'une mégère brandissant son rouleau à pâtisserie, : ça fait de l'effet ! Et encore plus à l'intérieur de la boîte, où vous retrouvez nos deux aventuriers en poster géant, et de profil, ce qui met en valeur leurs formes avantageuses...

Serait-ce anecdotique ? Pas du tout. Voilà un package qui pose bien l'ambiance du jeu, héroïc-fantasy à tout crin, bravoure et brutalité.



Rappelons que dans le premier et précédent épisode, Barbarian (c'est le nom du gros musclé) a vaincu le prince du mal Drax et ses vilains guerriers, tout en délivrant de ses griffes empoisonnées la délicieuse Mariana (Samantha Fox/Sabrina, comme vous voulez). Mais Drax est en fuite, et il faut l'exterminer. Nos deux aventuriers gonflés de culturisme vont donc partir à sa poursuite, mais séparément, puisque vous choisissez en début de jeu de jouer avec Barbarian ou Mariana. Ce qui, en fait, ne fait pas une grosse différence au niveau du jeu, la hache de Barbarian semblant parfois un peu plus efficace.

L'aventure se déroule sur 4 niveaux successifs : les terres désolées, les cavernes, le donjon, et tableau final, le sanctuaire secret de Drax. Chacun des trois premiers niveaux est formé de 28 écrans, qui forment à chaque fois un labyrinthe assez embrouillant, étant donné que l'orientation de l'image dépend de l'orientation de l'aventurier. Heureusement, l'épée du dessin du bas de l'écran pointe toujours vers le nord, ce qui vous donne une sorte de boussole, mais ne vous empêchera pas de souvent multiplier les allers et retours stupides...

Attention : on ne vous demande rien pour passer au niveau suivant, si ce n'est de survivre assez longtemps pour trouver l'écran qui y donne accès. C'est un piège. Car certains objets du niveau où vous vous trouvez sont absolument indispensables au niveau suivant... Méfiance ! Heureusement, la règle de jeu a l'amabilité de vous indiquer la liste de ces objets, mais dans le désordre !

Au niveau du jeu, c'est simple, on est dans l'arcade-aventure pure souche. L'aventurier fait tout au joystick, il marche, court, saute, pivote et passe les portes quand le bouton de tir est relâché, et effectue quatre figures de combat quand le bouton de tir est appuyé. Les habitués des jeux de combat style Kung Fu ou Karaté seront déçus par ces seules quatre figures, mais elles ont l'avantage d'être faciles à manier en évitant les directions diagonales du joystick (toujours hasardeuses, n'est-ce-pas ?). En outre, elles sont bien différenciées et ont chacune leur intérêt selon les monstres et les situations.

Une trouvaille amusante aussi : bien sûr, il y a des gouffres à sauter, et l'aventurier doit prendre son élan. Si le saut est un peu raté, ce n'est pas tout de suite la chûte mortelle, comme habituellement, mais vous avez une chance de rattrapage... Le héros vacille au bord du gouffre... Agitez rapidement la manette de gauche à droite, il arrivera peut-être à reprendre son équilibre !

Le reste est sans surprises, mais justement dosé. Barre multicolore d'énergie vitale qui baisse à chaque coup reçu, mais remonte quand vous ramassez un crâne. Vingt types différents de monstres. Une fenêtre pour le score, une autre pour les objets transportés.

Et le décor ? Superbe. On commence par le plus beau à notre goût, l'univers des terres désolées étant particulièrement réussi graphiquement. Le donjon est plus banal, plus terne, c'est le niveau le plus ennuyeux. Enfin, les monstres sont fabuleux, tous très nettement différents, animés avec souplesse et rapidité. Enfin, pour ceux que nous avons vus !.. Car -il faut être honnête- nous n'avons même pas

aperçu le bout du nez de Drax et de ses derniers gardes du corps... Barbarian II peut sembler facile, mais ce n'est qu'une apparence. Les plus forts d'entre vous (allons, ne rougissez pas !) mettront bien une trentaine d'heures de jeu à en venir à bout. Un jeu solide.

Cassette ou disquette Palace pour Commodore 64/128. Bientôt sur Amstrad CPC, Atari ST, Amiga.

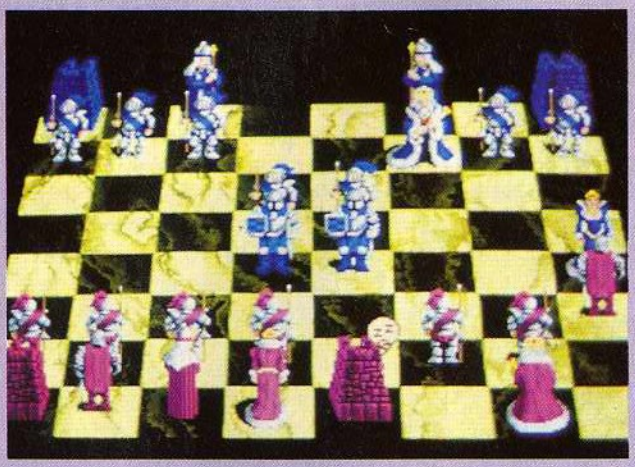
J.-M.M.

BATTLE CHESS

Tout dans la gueule !

Grâce à Battle Chess, je viens de découvrir un type de jeu inédit sur micro : le jeu d'aventure-échec-arcade. Une fois chargé, on se retrouve devant un échiquier en 3D, imitation marbre avec des pièces tout bonnement superbes. Et quand on joue, elles s'animent !

C'est un plaisir de voir le cavalier bousculer les humbles pions pour aller prendre sa faction d'un pas martial. Le roi lui, est manifestement accablé par les soucis d'état, sa noble démarche trahit une fatigue dont l'onduleuse reine est peut-être la cause. Mais la plus belle réussite, c'est la tour qui se transforme en grosse brute du genre "golem de pierre" et dont le bruit des déplacements fait sentir la force. Evidemment, on n'en reste pas là, les prises donnent lieu à des combats singuliers du plus bel effet où l'on peut voir deux tours se tabasser dans une lutte digne de l'antique ou encore le fou embrocher un cavalier qui tente en gémissant une résistance futile. La reine se montre à la hauteur en atomisant les pions. Le mat surgit soudain et le roi est exécuté avec une imagination qui donnerait des regrets à Robespierre. Quand l'échec mortel est donné par la tour, cette dernière l'aplatit d'un bon coup de poing, examine les dégâts et le laisse voleter comme une feuille morte. Si l'exécuteur est un humble pion, il fait sauter sur sa tête la couronne déchue d'un habile coup de bâton, le roi martèle le sol de son sceptre puis meurt de rage ...



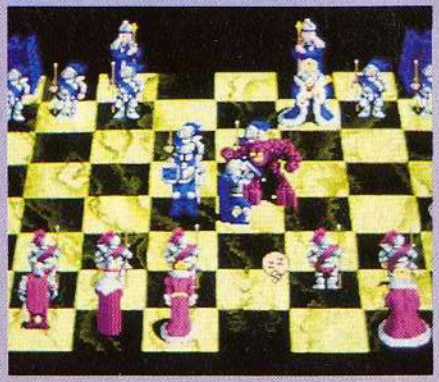
Bien sûr, un tel échiquier n'est pas très lisible au premier abord mais un entraînement intensif devrait arranger les choses. De toute manière, les puristes disposent également d'un échiquier 2D de facture plus classique où les combats et autres joyeusetés sont supprimés. Ils trouveront aussi une option pour la composition de problèmes.

On en arrive au point crucial pour un programme d'échec, même celui-la : est-ce qu'il joue bien ? C'est là que le bât blesse car si Battle Chess dispose de 9 niveaux de difficulté, on peut éliminer les 3 premiers pour cause de faiblesse et les 4 derniers pour cause de lenteur. Donc si on compte bien, seuls les niveaux 4 et 5 sont utilisables. En remarquant qu'il met environ 1 mn 30 par coup au niveau 5, la moindre partie potable dure une heure. C'est un peu dommage lorsque l'on sait que son collègue Psion-Chess - sur ST - se contente de 15 secondes par coup pour une qualité de jeu équivalente. Il faut aussi préciser que le ST et l'Amiga disposent de la même puissance de calcul ! D'autre part Battle Chess ne semble pas à l'abri des surprises quand on s'écarte un tant soit peu de sa bibliothèque d'ouvertures qui parait d'ailleurs assez restreinte. En milieu de partie, il se révèle assez passif. Quand aux finales, bof... On retrouve une fois de plus la triste histoire intitulée "Le ramage ne vaut pas le plumage".

Il est dommage que le soin et l'effort apporté à la partie graphique n'aient pas été poursuivis sur le plan du jeu lui-même. Malgré ces lacunes regrettables, sa beauté pourra séduire les joueurs débutants qui aiment le fun !

Disquette Electronic Arts pour Amiga, adaptation prévue sur PC.

Jean-yves TRETOUT



Partie faite au niveau 3, Micro News a les blancs. 1 e4 d5; 2 e5 c5; 3 c3 Cc6; 4 d4 cxd4 ; 5 cxd4 Cb4; 6 a3 Da5; 7 Fd2 e6; 8 Db3 Db6; 9 Fxb4 Dxd4; 10 Fb5+ Fd7; 11 Fxd7 Rxd7; 12 Da4+ Rc7;13 Fd6+ Fxd6; 14 exd6+ Rxd6; 15 Dxd4... Avec la reine et un cavalier de retard, les noirs sont très mal...

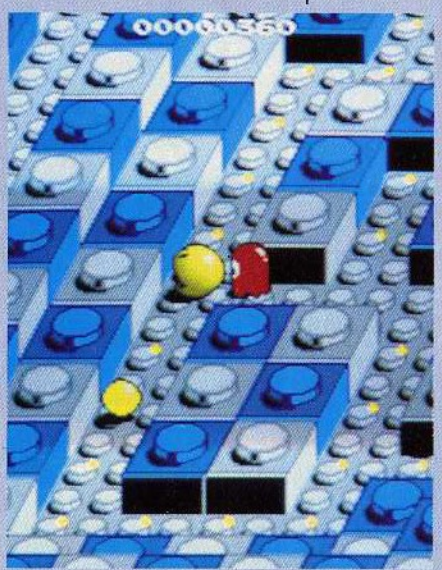
PAC MANIA

Le retour de Pac-Man

Je me souviens, j'étais jeune alors... Je venais de découvrir le café du coin, les minettes et Pac-Man ! Nul ne peut dire au juste laquelle de ces trois découvertes pris le plus d'importance pour moi : toujours est-il que des années durant, j'ai dragué les minettes au troquet du coin en les défiant à Pac-Man...

Pincez-moi, je rêve ! Pac Man est revenu sur mon bureau à travers l'un de ses nombreux avatars signés Namco : Pac-Mania, autrement dit **la version 3D du plus célèbre jeu du monde**. J'attendais cette adaptation sur micro avec angoisse : certes, le jeu d'arcade était absolument génial, puisqu'au lieu d'avoir une vue à plat du jeu, sans relief, on le voit de trois-quart avec une perspective et une 3D extraordinaire. Mais réussirait-il à passer la barrière de nos engins familiaux favoris ? Et quand j'ai appris que c'était Grand Slam Entertainement, auteur du calamiteux Peter Beardsley Football, qui allait faire la conversion, j'étais désespéré. Pour moi, tout était perdu d'avance. Mais, ô miracle, Grand Slam a bien voulu nous confier la version Amiga : depuis, les choses vont mal à Micro News. Du claviste au directeur en passant par le Prof ST et le Docteur Amiga, **tout le monde a craqué pour Pac-Mania**...

Pac Mania n'a pourtant rien d'une révolution : c'est exactement le même Pac-Man que celui de mon enfance. Vous dirigez Pac-Man, une petite boule ronde, et vous devez gober toutes les pastilles disséminées dans un labyrinthe. Mais attention, ce n'est pas aussi simple, trois ou quatre fantômes vous poursuivent et leur contact est mortel. Innovation par rapport à l'original, il est ici possible de sauter par-dessus les monstres pour les éviter... Sinon, pour les détruire, il faut bouffer une super pastille et il n'y en a que quatre ou cinq par tableau. Chaque fois que vous gobez une super pastille, les fantômes deviennent bleus ("J'suis vert", glisse le prof ST), et vous avez une dizaine de secondes pour les avaler tout rond. Pour le plaisir, un peu d'histoire quand même : Pac-Man a été inventé par Toru Iwatani en 1977. Vous savez d'où lui est venue l'idée ? Un jour qu'il avait commandée une pizza entière, la forme de Pac-Man lui fut inspirée par sa pizza coupée dont il avait pris une part. Quant au nom, Pac-Man, il vient de l'expression d'argot japonais "paku paku", qui désigne les mouvements de la bouche quand on mange. Marrant, non ?



La version Amiga est fabuleuse. D'abord, le relief est extraordinairement bien rendu. Ensuite, le jeu est en plein écran. Enfin, comme le labyrinthe est trop grand pour tenir sur l'écran, il y a un scrolling multi-directionnel quasiment parfait. Il en résulte un ensemble génial, fidèle au pixel près au jeu d'arcade orginal.

Le premier tableau est sidérant : vous jouez au milieu de briques de Lego (marque déposée). Non, vous ne rêvez pas, les petites briques avec lesquelles nous avons tous joué dans notre enfance. Pac-Man en lui même à une bouille super sympa. Il avance en ouvrant et fermant inlassablement la bouche, avec une sorte de reflet amusé dans l'œil, comme si lui aussi était bien content de revenir sur nos écrans après tant de temps. Et plus on progresse, plus les niveaux deviennent beaux.

Des jeux de lumières parfaitement réalisés accentuent encore l'effet de relief qui, je le répète encore une fois, est sidérant. Passons maintenant à la mauvaise nouvelle : si la version Amiga est extraordinaire, la version ST est une catastrophe insoutenable. D'ici que le Prof ST s'en suicide de honte, y'a pas loin : le jeu n'occupe qu'un tout petit quart de l'écran. Lamentable et frustant. Par contre, **les versions 8 bits et - notamment la version CPC - semblent excellentes**. Wait and see, elles devraient arriver d'ici un mois au plus tard.

D'ici là, tous les possesseurs d'Amiga auront craqué pour le plus récent des vieux jeux : Pac-Mania redonne toute sa jeunesse au plus usé des classiques.

Amusant, bourré de clin d'œils humoristiques et passionnant à jouer, Pac-Mania est le digne rejeton de son ancêtre. On a pas fini de jouer à Pac Man.

Disquette Grand Slam Entertainement pour Amiga. Adaptation en cours sur ST, CPC, C64 et Spectrum.

O.F.

C A P
B L O

ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.

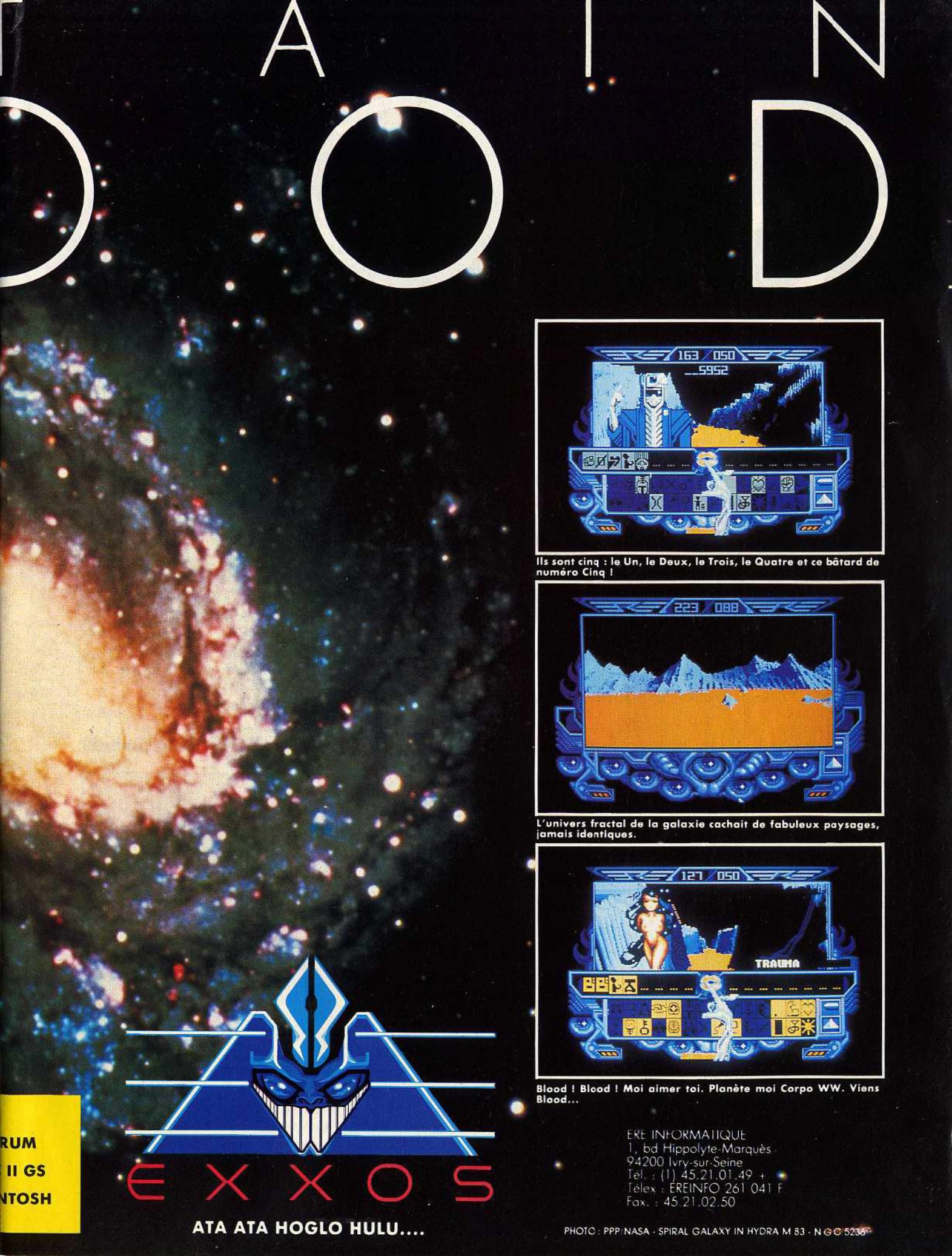
Un Oorxx gélatineux roula sur le rail d'accouchement.

"Mastochoc, la planète des Croolis", murmura Blood ébahi...

9 VERSIONS :

- **ATARI ST**
- **AMIGA**
- **AMSTRAD CPC**
  cassette ou disquette
- **COMPATIBLE PC**
- **C 64/128**
  cassette ou disquette
- **THOMSON MO6/TO8/TO9**
  cassette ou disquette
- **SPECT**
- **APPLE**
- **MACI**

A I N
O O D



Ils sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et ce bâtard de numéro Cinq !

L'univers fractal de la galaxie cachait de fabuleux paysages, jamais identiques.

Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corpo WW. Viens Blood...

RUM
II GS
NTOSH

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Télex : EREINFO 261 041 F
Fax. : 45.21.02.50

PHOTO : PPP/NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N G C 5236

TOP SECRET

MICROÏDS

Salut à tous. J'espère que vous allez bien, parce que moi, ça va très fort. Je reçois tous les jour des kilos de Top Secret. Je n'en dors plus la nuit pour tous les regarder, mais que voulez-vous, j'aime ça... Ce mois-ci, les heureux gagnants se voient offrir un jeu sur leur bécane préférée (ou une autre, vous êtes libres) par Microïds ! C'est d'ailleurs pour cela que vous verrez un petit Quad à leurs couleurs se balader dans ces pages. Mais si, un quad, vous savez bien ce que c'est : ces engins à quatre roues tous-terrains. Accessoirement, ce sera aussi la vedette de Iron Truckers, le prochain jeu - excellent d'ailleurs - de Microïds. Dernière chose, j'avais oublié de citer le créateur du plan d'Obliterator que nous avions passés en juin : Nicolas Plet, que je remercie encore une fois. Avant de s'attaquer aux solutions, voici, comme d'habitude, le point sur ce que je reçois :

CPC : Nette amélioration. Enfin de l'originalité ! C'est pas trop tôt. Encore un petit effort et ce sera bon.

C64 : Mouais. c'est pas terrible-terrible.

Amiga : Un peu décevant ce mois-ci. D'habitude, vous faites plus fort.

ST : Parfait ! Originaux, inédits, intéressants, bref, vos Top Secret ST sont parfaits. Surtout, ne changez rien et continuez sur votre lancée.

PC : Qu'est-ce que c'est que ça ! Visiblement, les jeux sur PC doivent tous être trop faciles. Niveau courrier, c'est presque le désert.

Dungeon Master : Continuez, surtout à partir du niveau 8. Merci, vous êtes bien braves...

Olivier Zythoun

LES RÈGLES DU JEU !

Pour tous les nouveaux, je vous rappelle les règles de notre concours permanent Top Secret que le monde entier nous envie et que les concurrents nous copie. Vous nous envoyez des Top Secret pour un, ou mieux encore, plusieurs jeux. Si vous êtes publié, vous gagnez un jeu sur la machine de votre choix. Que faire pour être publié ? D'abord, c'est la première condition, envoyer des bidouilles inédites. Si vous recopiez sur un autre journal, anglais, français ou yougoslave (pourquoi pas), c'est pas la peine : soyez sûr que quelqu'un nous l'aura envoyé avant vous et, de toute manière, on le passera pas. Décarcassez-vous un peu, c'est quand même pas si compliqué que ça ! Deuxième condition *siné qua non*, il faut nous envoyer une bonne quantité de trucs pour gagner un jeu. Après tout, les jeux que les éditeurs vous offrent tous les mois valent souvent près de 200 francs, ça vaut le coup de bosser un peu ! Le gars qui nous dit "pour passer le premier tableau dans *Machin* il faut tirer sur les *globulucks* en évitant les gliclées de *Strulik*", il a tout faux !

On veut du sérieux, du riche, du documenté ! Si jamais vous ne possédez qu'une petite astuce mais qui vous semble quand même intéressante, n'hésitez quand même pas à nous la faire parvenir : on vous fera gagner un ou plusieurs anciens numéros de Micro News !

Il est donc impératif que vous nous envoyiez, avec vos Top, une liste des anciens numéros que vous souhaiteriez avoir.

LA GUERRE DES ETOILES
LE RETOUR DU JEDI
UBI Soft
ET
DOMARK
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00
Disponible sur :
- Atari ST
- PC
- Amiga
- C 64 C
- C 64 D
- Amstrad C
- Amstrad D
- Spectrum C
- Spectrum D
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

TOP SECRET ST

Allez, mes petits STmaniaques favoris ! Vous êtes vraiment de plus en plus forts et vous n'arrêtez pas de m'envoyer des kilos de Top Secret en or ! A ce propos, il faudrait que j'explique une chose à certains d'entres vous. Quand un Top Secret concerne des valeurs à changer sur un secteur d'une disquette, cela réclame l'emploi d'un éditeur de secteurs. Le plus connu et le plus efficace est sans conteste Mutil, qui possède aussi d'intéressantes options pour récupérer des fichiers plantés. Dans le même genre, je connais Disk Doctor, de Microdeal et plein d'autres dont je n'ai pas le nom en tête. Mais rassurez-vous, votre revendeur en possède sûrement un et, grosso-modo, pour l'usage que nous en ferons ici, ils se valent tous. Ce mois-ci, j'avais envie de passer le plus de Top Secret possible, notamment dans le coin Mutil. Du coup, on a réduit le baratin à l'essentiel. Alors, heureux ?

LES AVENTURIERS SE DEFOULENT

Sublime paradoxe, c'est Aventureman en personne, notre spécialiste ès jeux d'aventures, qui vous donne une bidouille dans un superbe jeu d'arcade, **Better Dead Than Alien**. Disons même que comme arcade pure et dure, on aura du mal à faire mieux. Appuyez sur les touches ELV, puis deux fois sur la touche HELP. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran... En gros, me confie Aventureman, les options seront désormais accessibles via les touches de fonction. J'ai personnellement testé la bidouille pour vous, elle marche très bien, et elle permet enfin de progresser dans ce ©Á∑ï²∏≈ŒÆï²ΩŸÁ de jeu ! Brr, je vais quand même pas donner un jeu **Microïds** à Aventureman ? Quoique le petit dernier sur PC, **Dossier Kha**, un excellent jeu d'aventures qui devrait lui plaire. Par contre, il risque d'avoir du mal à trouver une bidouille pour des vies infinies...

ULTIMA IV

Après quelques recherches, j'ai fini par trouver les octets fatidiques permettant de "jouer" plus "normalement" et de latter tout le monde (y compris les gamins, les bergers...) sans avoir à se soucier des points d'honneur.

Voilà donc : ouvrir le fichier ROST.BIN et changer les octets :

"Adresse"	Octets	Explication
0	1 à 15	Nom du joueur
0	16	Sexe : 00 = homme 01 = femme
010	4	Force
010	5	Dextérité
010	6	Intelligence
010	7	Points de magie (MP)
010	8	Niveau ?
010	9	Points de vie (HP)
010	11	Points de vie actuels
100	1 à 8	Score dans les 8 vertues
100	tous	Nombre de rations, de pièces d'or, d'objets, d'armes, d'armures, d'ingédients pour les sorts et de sorts. Ouf !

L'"adresse" désigne le numéro des lignes de 16 octets. Cette valeur est affichée à gauche de l'écran sur l'éditeur MUTIL. Le plus pratique pour les octets contenus dans les "adresses" 100 à190 est de tout mettre à FF (moins fatigant...). Sinon il faut rappeler que l'on affiche les scores des 8 vertus avec Control-S.

JEANNE D'ARC

Voici la solution de Jeanne D'arc, un jeu pas très compliqué il est vrai, et édité par nos chers amis de chez Chip. C'est valable aussi bien pour la version ST que Amiga et peut-être pour la version Archimedes qui devrait sortir un jour mais on ne sait pas trop quand. Si ça se trouve, il est déjà sorti !

Dans les combats à chevaux, il faut, pour charger l'épée pointée, non pas appuyer sans arrêt sur "fire" mais tirer la manette vers soi, et pour donner des coups latéraux, pousser le joystick. Les commandes pour les coups de bas en haut sont bonnes. Pour la défense de la muraille, si l'ennemi est trop près, ne pas hésiter à jeter de l'huile bouillante, qui est plus rapide à tomber. Pour les actions diplomatiques, les meilleurs ambassadeurs sont REGNAULT DE CHARTRES et DE LA TREMOILLE. Essayez de préserver YOLANDE D'ARAGON et de la garder pour les armées, car la cour du roi de France est en carence de stratèges ayant le status de "Fort". Lorsque vous possédez des prisonniers, vendez-les le plus rapidement possible (à un prix modeste pour le début, augmentez plus tard) si vous n'y arrivez pas, soyez bon seigneur et décapitez-les, car ils ne restent pas plus de trois mois dans vos prisons (quelques rares exceptions). N'hésitez pas, lors des révoltes, à exécuter quelques paysans pour l'exemple, ça calme les esprits.

NB : pour avoir des chances d'échapper à un assassinat, gardez à l'esprit que ce sont les anglais qu'il faut bouter hors de France en premier lieu.

DEUX MOYENS DE TRICHER SUR UMS

Lors de la phase de commande, donnez l'ordre de défense ou d'attaque après avoir effectué les mouvements. On peut ainsi avancer, tout en étant sur la défensive (grand avantage sur l'ordinateur).

Lorsque deux unités ennemies sont sur la même position, on peut en détruire une en un seul segment : E1 et E2 : étant les 2 unités ennemies, A : la batterie pouvant toucher E1 et E2, B : la batterie étant trop éloignée pour toucher E1 et E2. Marche à suivre : faites tirer A sur E1 et E2, faites tirer B sur E1 et E2, alors apparaît un panneau indiquant que B est trop loin. Cliquez sur "continue" et un 2ème panneau apparaît vous disant que A a touché E2. Vous pouvez rééditer cette action jusqu'à la destruction de E2.

BEYOND THE ICE PALACE

Vie infinie
Remplacer $19D par $07
Remplacer $3AA par $6008

IKARI WARRIOR

Pour être invulnérable, il faut faire un score et écrire dans le tableau des scores : FREERIDE.

FREE BOOT EN SOFT

Un dernier truc pour l'Atari. Pour le booter sur le lecteur externe, il suffit de mettre une disquette non formatée dans le lecteur interne. Attention, ça ne marche pas avec les anciennes Roms, à moins que ça ne soit l'inverse. Enfin bref, ça ne marche pas à tous les coups.

LUXOR

En $2106, on trouve 04790001, qu'il faut remplacer par 00790000. Par contre, en $236A, on découvre avec stupeur 04790002.

Pétrifié d'horreur à cette vision, on ne peut que le remplacer par 04790000.

LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES

FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegk (ASM): «Une affaire en or à portée de tous.»

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass
CPC Disc/Cass

S.F.M.I.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93427145

MAGIC BYTES

LA PANTHERE ROSE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)
OPERATION NEMO (CPC)
DAKAR 4×4 (CPC)

AMIGA

Possesseurs d'Amiga, je suis content de vous ! Du haut de ces pyramides... euh je m'égare. C'est vrai que je recois beaucoup de solutions. J'ai quand même un petit reproche à vous faire : on a beaucoup de Top Secret sur des jeux d'aventures, mais nettement moins sur des jeux d'arcade. Essayez de faire un effort, vous me ferez vraiment plaisir...

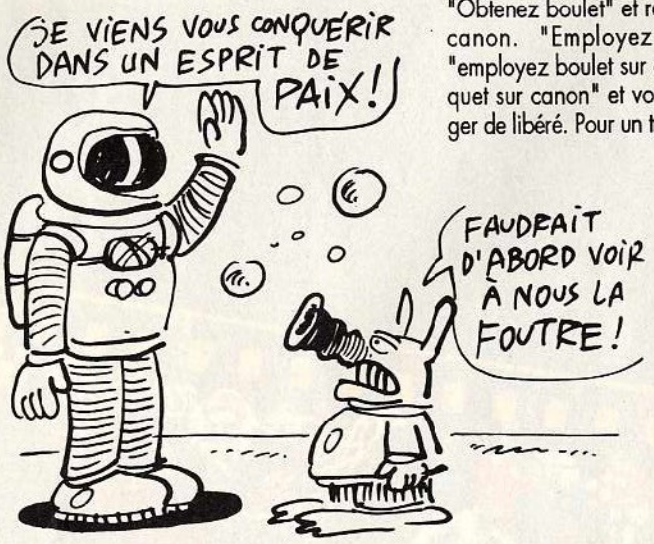
CORRUPTION

Voici enfin des Top Secret sur ce chef d'œuvre signé **Rainbird**. J'en profite d'ailleurs pour faire un bisou à Sarah et à Ania. Ah, les anglaises... Bref, je m'égare. Ce début de solution m'a été envoyé par Olivier Gualco (normal, les Olivier sont les meilleurs) qui l'a trouvé sur Amiga mais, normalement, ça devrait fonctionner sans aucun problème sur toutes les autres versions.

Dans le cabinet du bureau de Derek, vous prenez tout (open cabinet and get all from it -> certificat, ledger). Vers 9 heures 07, écoutez à la porte de Bill, le comptable (N, E, N, listen through wooden door). Allez prendre la drogue dans les toilettes (S, E, S, Open Cistern, Get bag), rapidement, avant que David ne vienne vers 9:35. Allez prendre la liste dans la "dealing room" (en sortant des toilettes : N, W). Retournez ensuite chez Margaret (secrétaire de Derek) et prendre l'enveloppe contenant le chèque (S, W, get envelope). Rendez-vous ensuite au parking (E, S, D, D, D, look pocket, unlock BMW door with car key, Enter BMW, open glove compartment, get screwdriver, enter BMW (pour en sortir !), break Volvo window with screwdriver, enter Volvo, get folder, enter Volvo (pour sortir !). Il faut allez chez Thérèse avant 10 heures puis attendre qu'elle sorte pour entrer dans le bureau de David et y prendre la cassette (U, U, N, W (chez Théresa), Wait -> 10.00, open drawer, get brass key, unlock door, W, get cassette, E, Close door, lock door with brass key, put brass key in drawer, close drawer. Allez ensuite écouter la cassette dans la BMW (put cassette in stereo) puis allez dans le bureau de Margaret, prenez le téléphone à 11.20 (le minutage est très important dans tout le jeu) et attendez 11.25 pour entendre une conversation entre Bill et David. Vers 2.00, allez au restaurant puis chez Jenny (en partant de chez Margaret : E, S, D, D, N, W, N, N, E). En sortant du restaurant, on se fait renverser par une voiture et on se retrouve à l'hôpital. Là, malheureusement, Oliver Gualco est coincé et vous lance un SOS pour pouvoir en sortir. Succombera-t-il dans les bras du médecin fou ? L'infirmière mythomane réussira-t-elle à le sauver ? Joey retrouvera-t-il son père disparu pendant la guerre du Vietnam ? Vous le saurez en lisant notre prochain épisode : "Le retour du fils de la concierge de Corruption".

BERMUDA PROJECT

Vous êtes très nombreux à nous avoir envoyé des Top Secret, après l'annonce quasi-désespérée d'A. Venturman qui bloquait



devant ce très bon soft de **Mirrorsoft**. Avant que celui-ci ne vous refasse en personne un topo complet sur le soft, voici un ensemble d'indices qui vous sont offerts par Philippe Bargmann, de Cattenom, qui gagne un soft Microïds. Bon plan, non ?

Dès le crash de l'avion, il faut foncer à la jeep et cliquez sur "obtenez jeep", "obtenez seau" et "obtenez pelle" (je ne vous dis pas la qualité de la traduction...). Courez ensuite vers l'avion et vers la plage. Face à la mer, cliquez "Employez seau", retournez à l'écoutille de l'avion "Employez seau sur flamme" : l'écoutille ne sera alors plus scellée par la chaleur. Employez "Pelle sur sable" qui bloque encore l'accès. "Examinez écoutille", "examinez boite à outils", "obtenir levier", puis "posez pelle et seau", "obtenir planeur" et traversez la rivière vers l'est jusqu'à l'avion. "Employez levier" sur la 3ème caisse, "obtenez bidon" (c'est de l'essence), revenez à la jeep, "lâchez planeur", "lâchez bidon" (refaire un voyage pour le deuxième bidon ? Sans réserve !!). "Employez bidon" sur capsule. Une fois le scorpion éliminé avec le briquet qui se trouve dans une des valises, prenez la clé et "obtenez jeep", "employez clé", et hop, direction la porte du village qui ne résistera pas à la fougue de votre moteur. Par contre, je ne vous dis pas l'état du pare-choc. Philippe n'a pas encore réussi à délivrer la première femme (la pauvre...), mais voilà ce qu'il a fait pour la seconde. Sur la marmite la plus proche, vous sélectionnez "obtenez batée", "employez batée" sur l'autre pot, "employez batée sur corde" de la prisonnière, "employez briquet sur corde" et la passagère, enfin libre, file vers l'avion. Pfff, aucune reconnaissance ces gens-là. Pour le prisonnier qui est dans l'épave du navire, il faut tout d'abord aller près des temples incas, suivre l'allée des sphères blanches qui mène droit à un boulet de canon. "Obtenez boulet" et retour à l'épave près du canon. "Employez baril sur canon", "employez boulet sur canon", "employez briquet sur canon" et voilà un deuxième passager de libéré. Pour un troisième passager à libérer, allez donc jeter un œil dans une des trois caisses près de l'avion. Un passager clandestin, voyez-vous ça ! Pour le reste, après une visite détaillée de l'île, il reste la femme envoutée (zombie), celle sur l'autel du sacrifice, l'homme dans la cage chez les peaux-rouges et le pilote qui se pavane dans une tente et qu'il faut convaincre de retourner dans l'avion. Contre tous ces indices, Philippe vous demande deux tuyaux : comment ouvrir le coffre au trésor et comment pénétrer à l'intérieur du temple inca ?

AMIGA N° 6

COMMODORE REVUE

DIGI PAINT, TOUTES LES ETAPES...
DOSSIER AMIGA 2000, LA TRANSPARENCE
CARRIER COMMAND, UNE NOUVELLE RACE DE JEUX

M 2483 - 6 - 28,00 F
3792483028004 00060
204 FB ; 202 FL ; 8,95 CAD

DUNGEON MASTER

MICROÏDS

Alors, chers aventuriers ? Comment vous portez-vous depuis le mois dernier ? Ah... je m'en suis fait du souci. Bien des fois, je me suis demandé si vous aviez finalement réussi à vous en sortir ou si vous étiez toujours en train d'errer comme une âme en peine. Dans le cas contraire, suivez le guide !

Enfin, si vous êtes là en train de me lire, c'est que l'escalier plongeant dans les profondeurs, direction niveau 6, n'est plus très loin. Vraiment, on peut dire que vous commencez à avoir une belle allure ! Il faut dire que le niveau 5 est plutôt bien pourvu en objets, à défaut de l'être en monstres (seulement des yeux et des squelettes) : cote très résistante travaillée par les nains sous la montagne, casque et je ne parle pas des autres objets ! Pardon ? Ok, parlons-en : une Iron Key, une Solid Key, une Yew Key, deux étoiles de Ninja, un Yew Staff et une Vorpal, sans compter différents aliments et boîtes magiques. D'ici quelque temps, vous pourrez ouvrir une échoppe ! En y réfléchissant, je suis toutefois convaincu que certains passages ont dû vous poser des problèmes. Je pense en particulier à la suite de téléporteurs situés dans la pièce dont la porte se referme (ne vous inquiétez pas, une trappe située un peu plus loin permet de l'ouvrir). Bon, déshabillez-vous ! Non, non, je ne plaisante pas du tout : le but de la manœuvre n'a rien de pervers. Simplement, il s'agit pour vous d'être le plus léger possible, donc le plus rapide afin de passer au bon moment. Tout est question de rythme. Désolé, mais je ne peux rien faire de plus, si ce n'est vous donner un dernier conseil : l'écran près du mur marqué "Test your strength" est infranchissable. En revanche, un arc ou toute autre arme de jet suffisamment puissante pour déclencher une trappe située bien plus loin sera le bienvenu. Quelques instants (nuits ?) plus tard et, après des combats dont on entendra encore parler dans plusieurs années, nous voici au niveau 6. Si cela vous chante, ouvrez la première porte avec la Rha Key. Ça n'engage à rien et, au moins, vous ne risquerez pas de la perdre au... (roulement de tambour)...

...AU NIVEAU 7

Aïe ! J'aurais peut-être dû vous prévenir que le coin était infesté de fantômes. C'est malin, vous voilà déjà affaibli avant d'avoir commencé l'exploration. Ne vous en faites pas, le pire est à venir... En effet, non content d'héberger ces sales machins verdâtres, le 7 est plein de momies, squelettes (plus costauds qu'au 5) et "grenouilles pick-pocket". Et encore, là, je ne parle pas des couloirs adjacents. En effet, sans vous dessiner de plan précis (on ne le dira jamais assez : ça gâche tout !), je dois vous prévenir que ce lieu maudit est, en gros, une immense salle remplie de trappes. Si votre équipe supporte le grand saut, explorez les trappes (d'autant que le niveau inférieur permet parfoide se reposer). De la grande salle centrale partent différents couloirs, certains conduisant quelque part, d'autres non. Pour mettre un peu d'ambiance, j'ajouterai : "Certains habités par des rats géants, d'autres non". Mon conseil : si vous voyez un petit trou dans un mur, situé plus haut que les déclencheurs habituels, partez en courant... ou prévoyez l'extincteur, puisque ces mignons orifices crachent des boules de feu. N'hésitez-pas à vous promener au milieu de la salle, cela vous permettra de trouver, par exemple, une clef ou deux (deux Squeleton key et une Solid Key). A un moment donné, vous déboucherez dans un couloir comportant un masque de sorcier et de la mouse verdâtre. Ce fameux couloir, qui se comporte autrement que devrait le faire un honnête couloir, risque de vous énerver. Pas de panique ! Il suffit de marcher à reculons :partant du coude, vous comptez combien de cases sont nécessaires

pour vous ramener au dit coude. Ensuite, recommencez, et juste avant que la case fatale ne vous téléporte, attendez un instant : un passage secret s'ouvrira. J'aurais pu faire plus court mais je ne me souviens plus vraiment du nombre de cases. Et remonter tout là haut, très peu pour moi ! Sinon, il faut que vous sachiez que la sortie vers le niveau 8 est située deux fois à droite de l'escalier conduisant au 6. Sans vous commander, faites comme moi : ici, servez-vous des Zorathra Spells, non pour "boucher" un passage déjà exploré, mais au contraire pour jalonner votre route. C'est hyper pratique, d'autant que les

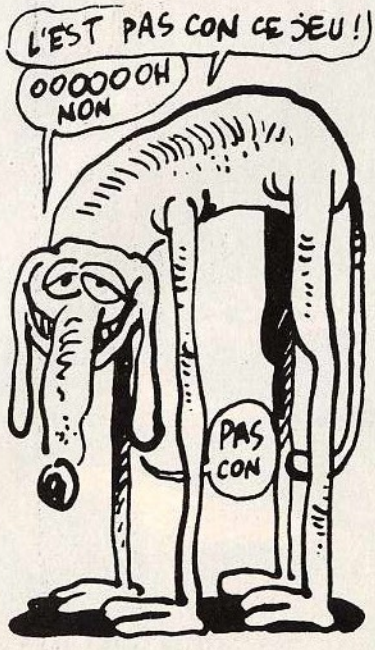
monstres du niveau 7 "repoussent" littéralement dès que l'on passe à un autre niveau : au retour, bonjour la surprise ! Des heures de jeu en perspective, d'autant que l'hôtel de résurrection n'est pas vraiment très près ! Les "grenouilles" kleptomanes : j'avais décidé de ne pas m'étendre sur le sujet, n'ayant pas trouvé d'autre parade que la poursuite du chapardeur, poursuite se terminant toujours par une boule de feu et la récupération de mon bien. Soudain, coup de théâtre ! Une lettre de Valéry Bernard et Vincent Bricman tombe (plaf !) sur mon bureau ! Des fois, je me donnerais des claques : en fait, les grenouilles ne volent que les objets portés. Il suffit donc de poser l'objet sur le sol pour qu'il ne soit pas subtilisé.

HUIT ET DEMI !

Toujours avec les même guides (Valéry et Vincent), en route pour une visite touristique du niveau 8. "Quand le roc n'est pas de roc" cache un passage secret permettant de continuer. Stop ! Je suppose que vous avez un peu faim, aussi, tournez deux fois à droite après l'escalier. Avant d'ouvrir la grille se trouvant devant vous, laissez-moi vous expliquer : cette grille donne sur une salle "génératrice" de rats géants. C'est un superbe garde-manger mais gare à vous, ces bestioles sont aussi dangereuses qu'elles sont nourissantes (après le steack de dragon, le cuissot de rat est un met de choix). Mettez de front vos personnages les plus forts et les mieux protègés (le fire-shield sera le bienvenu), préparez des boules de feu, ouvrez la grille et criez haro sur les rats ! Surtout, ne reculez pas ! Ensuite, refermer et servir chaud ; vous disposez d'un garde-manger assez dangereux mais inépuisable (détail cocasse, les rats grandissent). Il est maintenant temps de faire notre promenade digestive. Revenez à l'escalier, préparez-vous au combat et passez à travers le mur, à côté de l'incription. Tuez un ou deux rats, s'il s'en présente. Quoiqu'il en soit, remontez le couloir vers la droite pendant trois case. Si vous possédez une boussole (niveau 2), vous vous serez aperçu que la case vous fait faire un demi-tour. Donc, remettez-vous dans le bon sens et en route. Admirez au passage quelques fontaines datant de l'époque "Zendhor", profitez-en pour boire et faire le plein d'eau. Arrivé devant un trou, utilisez une corde (l'un des personnages du Hall of Heroes en est équipé) ou reposez-vous un moment avant de sauter. Hop ! Pas de bobo ? Ok, on continue. Un escalier vous permettra de continuer, un coffre se trouvant là aussi... Pendant que vous y êtes, explorez les autres trappes, vous découvrirez un nouveau réseau. Sinon, attendez de trouver la corde (c'est au paragraphe suivant !).

AU FEU !

C'est bizarre, il y a ici une étrange odeur, un fumet comme en dégageraient des aventuriers en train de brûler... J'en déduis que vous êtes déjà rendu à une certaine salle dont chacune des trappes déclenche un canon. Don't panic ! Il existe deux façons de passer. La première, bestiale, consiste... à y aller franchement, en se reposant dès qu'un personnage donne des signes de faiblesse. L'autre, plus fine, se déroule comme suit : posez un objet lourd (sabre, massue, etc.) sur la dalle. Dès que la boule de feu approche, sautez de côté, avancez et placez-vous sur la case occupée par l'objet. Je préfère la première méthode, d'autant que chaque impact "renforce" l'aventurier touché (comme dans la vie, mon p'tit gars !). Après tout ça, à gauche toutes. Ramassez la corde et la corbamite se trouvant dans un passage secret (ça ressemble à un Zorathra). Quelques instants plus tard, ouvrez la grille en posant, devinez quoi, la corbamite, et le temps d'attraper la clef de Rha, vous voici au niveau 9. Et oui, je sais que ça fait un choc, le labyrinthe de ce niveau est d'un genre tout à fait spécial, et en plus, il y a des "yeux". Détruisez-les sans hésiter, d'autant que l'un d'eux est en possession d'une clef. Ensuite, continuez gaiement en vous méfiant des scorpions. Euh, restriction, ne vous en méfiez pas mais tuez-les. Pour cela, l'idéal est de leur donner de grands coups sur le museau et de les abreuver de boules de feu (s'il vous en reste, utilisez les fioles rouges). Prévoyez aussi de piquer un cent mètres, on ne sait jamais. Dès que vous aurez trouvé les 2 Key of B, vous pourrez déguerpir au plus vite, direction niveau 10. Mais ça, ce sera pour le mois prochain.



Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disque : 180 F.
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes, téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente .

TOP SECRET COMMODRE 64

Le mois dernier, je vous avais dit que j'en avais marre de recevoir tout le temps des pokes pour les même jeux. Alors quitte à faire dans le rétro, voilà une liste impressionnante de Poke. Cela dit, maintenant que c'est fait, n'en parlons plus. Je veux du frais, du neuf, de l'original, de l'inédit ! Sinon, avec quoi je remplis la page C64, moi ? OK ?

A	**A**
Action Biker	15489,48
Alligata Blagger	3574,44-53264,126
	3561,234
	3562,234
	53264,126
MC Camels	11639,x
AMC	11639,x
Annihilator	6295,11
Arabian Night	2631,173:2632,141
	2633,169:2634,89
Attack Into Russia	11291,176
Axions	17388,173-7065,238
B	**B**
Bat Attack	11061,234
Bagitman	19013,189-22236,255
Bandits	4971,177
Battle Through Time	22045,255
Battlezone	8909,100
Beach Hawk	8289,99
Bizy Beez	5889,255
Black Hawk	8289,99-8290,255
	2771,230
Blagger	3560,8
Blue Moon	7316,x
Bomb Jack	6819,173
Boulder Dash I+III	16494,x
	16494,169
Boulder Dash II	25112,165-23114,255
	25088,250
Boulder Dash III	15334,250
Bruce Lee	5686,128:5677,128-5672,128
	5686,128-5677,128
	5472,99
Buck Rogers	8825,36-2490,9
Burnin Rubber	18432,173
Bungling Bay	47465,176
Bungling Bay	47465,170
C	**C**
Captain Starlight	13368,173
Cavelon	25458,255-33789,99
	15458,255-23789,255
Chiller	22501,189
China Miner	34632,44-33301,245:33457,255
	34623,234-34624,234
	34562,10
	34625,234
Choplifter	8011,173
Clowns	23789,255-3566,255
Combat	32765,42
Commando	13590,0
	2180,x
	2409,44
	9906,x
Congo Bongo	3655,5
Crazy Caveman	3332,255
Crazy Kong	30624,173
Crises Mountain	2665,238-3144,238
Crossfire	27625,173-5353,44
Crystal Castles	5643,255
Cuthbit Jungle	2659,5
Cuthbert In Space	2726,255
D	**D**
Dallas Star	3271,0
Dare Devil Dennis	29173,255-17958,x
Decathlon	9450,173
Defender	3005,5-2814,255
Dig Dug	10473,255
Dimension X	8645,129
Dinkey Doo	12296,165-11989,99
	11989,18
Donkey Kong	12118,234
Dragon Hawk	3477,255
	17958,x
Drelbs	8813,255-10445,250
Dropzone	2460,255:2465,255
E	**E**
Eagle Empire	2214,50
	24345,173
Encounter	30430,0
	5514,27
	6947,255
	5908,76:5909,88
	5910,23:5911,234
F	**F**
Falcon Patrol	16764,36:16705,2:SYS16640-
	16764,234-16765,234
Falcon Patrol II	9564,234:9596,234
Fire Ant	16568,100
Flak	478,36
Fort Apocalypse	14697,0:14760,0:36366,0
	36339,153
	36365,234-36364,234
	36366,234-36367,234
	1469-36366,153
	36339,255
	14690,0
Frantic Freddie	31887,50-31887,255-34535,24
Frogger	22341,173
G	**G**
Galaga	17388,173-17788,165-17383,173
Galaxians	7065,230-17288,165
Galaxions	7065,230-17288,165
Galaxy	3369,230-3378,230
Galaxy Terror	2780,x
Gangster	53264,123-5989,58-5374,44
	53264,126
	3574,44
Gateway To Apshai	2264,99
Ghost Chaser	2669,250
Ghostbusters	22014,9
	2444040
Ghouls	8367,255-8367,50
Gorf	7240,234:7241,234
Goonies	3002,173:16005,173
Gridder	6757,173
Gyroscope	37246,173
	38274,8
Gyruss	3999,200
H	**H**
Hard Hat Mack	8472,100-16887,173
	16877,173
Harrison Ford	15764,167
Heli Flight	2400,32
Hero	13865,19131,0
H.E.R.O	14652,25
Herby	7191,255
High Noon	18033,255
House of Usher	7870,60
	6721,238
Hunchback	9521,44-5704,50
	2704,173-22521,44
	9521,234:9522,234:9523,234
	7870,60
Hunchback II	21748,234:21749,234:
	21750,234
Hunter Patrol	7282,166
I	**I**
Impossible Mission	31005,12:31006,221
	31020,12:31021,221:
	31484,12:31485,221
	27028,0
J	**J**
Jet Set Willy	11345,33
Jumping Jack	2704,173
Jumpman Junior	9450,44-9450,13
	9450,173
	2633,169
	2634,89
Jungle Hunt	2242,234:2243,234
K	**K**
Kaktus	4565,255
Kickman	7424,230
Kid Grid	10020,234
Killerwatt	36785,234
	4669,255:5543,255
Kong Strikes Back	26699,173:
	27253,173:
Kung-Fu-Master	29690,173
	39613,189-4566,176
L	**L**
Lady Tut	2392,50-2847,99
Lancer Lords	16424,60
Laser Strike	16475,173
Laser Zone	4971,177
Lazy Jones	2971,9
Le Mans	2547,x
Loco	26944,77
Lode Runner	7892,255
	2710,44

M	**M**	Motor Mania	8646,255	O'Rileys Mine	9251,44
Maggot Mania	2532,4		8835,169		9523,170
Manic Miner	16571,173:SYS 16640	Mr. Mephisto	25922,44-26432,44		
	16423,5		26372,0	**P**	**P**
	16419,(0-19)		40800,x	Pac-Man	3451,x
	1624,(Leb; 1-225)	Mr. Robot	11518,255	Pakacuda	7015,234
Matrix	7629,238:7983,238		11558,44	Pedestrian	2288,255
Miner 2049'er	2652,165-2471,173	Mrs. Pacman	8090,173-8091,173-7616,245	Pengo	20295,44
	2471,255			Petch	20295,44
Montezumas Revenge	36190,230	**N**	**N**	Pitfall	5393,255
Monty On The Run	3994,255	Nemesis	10239,166	Pitfall 1	2660,250
Moon Buggy	24151,173	Nephtun's Daughter	7870,60-9533,234	Pitfall 2	2876,32
	30624,173		9521,234-9522,234	Pixi Pete	10473,255
Moon Patrol	2872,255				
	8300,5	**O**	**O**		
	2872,200	Omega Race	6300,230		

Suite le mois prochain

Schruble blit mouloute

Hard Hat Mack 16877,173
Laserstrike 16475,173
Miner 2049'er 2652,180
Crazy Kong 30624,173
Snokie 30116,173
Crossfire 27625,173
Blagger 3560,8
Choplifter 8011,173
Seafox 7337,173
Pooyan 20634,173

Q-BERT + R-NEST 4446,173
Sammy Lightfoot 3678,189
Jump in Jack 27904,173
Frogger 22341,173
Burnin Rubber 18432,173

Galaga 17388,173
Moon-Buggy 24151,173
China-Miner 1 34623,234
2 34624,234
3 34625,234
Fort Apocalypse 1 36364,234
2 36365,234
3 36366,234
4 36367,234
Shamus 1 27185,169
2 27185,165
3 27185,141
4 27185,54
5 27185,189
Galaxions 1 7065,230
2 17288,165
Shamus Case II 15476,176

Jumpman Junior 9450,173
Manic Miner 16571,173
Quest For Tires 14864,0
Bagitman 19103,189
Pharaoh's Curse 1 27414,234
2 27415,234
Dinky Doo 12296,165
Son Of Blagger 6682,234
Fire Ant 16696,173
Jungle Hunt 2242,165
Hunt Back 5113,173
Crazy Caveman 4433,165
Wheelin'Wallie 1 27416,173

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMSTRAD	C/D	ATARI ST		AMIGA		PC COMPATIBLES	
Arcade Action	99/169	Army Moves	169	Amegas	269	Defender of Crown	239
Arkanoid 2	79/129	Bat Cat	199	Army Moves	209	Fire & Forget	239
Artic Fox	150/189	Barbarian 2	140	Beyond Ice Palace	219	Flight Simulator 2	430
Barbarian 2	85/135	Bermuda Project	199	Black Lam	219	Galactic Conqueror	239
Charly Chaplin	95/145	Bomb Jack	189	Buggy Boy	229	Ikari Warriors	195
F15 Strike Eagle	99/145	Buggy Boy	179	Defender of Crown	249	PC 1512 Hits	209
Fire & Forget	109/149	Captain America	199	Dungeon Master	220	Peter Pan	190
Game Set...	119/149	Dungeon Master	229	Empire contre Att.	189	Pinball Construction	189
Guerilla Wars	85/135	Empire Contre Att.	179	Explora	339	Rambo 3	180
Gunship	159/199	Explora	339	Guerilla Wars	220	Rampage	270
La collect. Konami	105/169	Gunship	259	Karaté Kid 2	229	Rocket Ranger	240
Les Défis de Taito	135/195	Iron Lord	219	King of Chicago	309	Side Arms	220
Motor Massacre	95/139	Knightmare	199	Manoir Morteville	199	Bubbattle	259
Out run	95/129	Mickey	179	Rambo 3	220	The Hunt of Red Oct.	225
Rambo 3	85/135	Overlander	199	Rocket Ranger	299	Three Stooges	259
Rastan	79/139	Paper Boy	180	Sentinel	209	Trantor	229
Typhon	85/135	Phantasm	189	Skrull	220	Typhon	180
Victory Road	85/135	Rambo 3	180	Summer Olympiads	219	Victory Road	180
Vindicator	79/129	Rocket Ranger	270	Victory Road	220	Voyage au Centre	269
Xor	119/149	Verminator	220	Vixen	219	Zynaps	195

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
Signature

COMMANDE	PRIX	RETOUR (SEGA uniquement)	PRIX
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (90 F X nombre de titres)	
Rajoutez 15 F de frais de port à votre commande sauf SEGA (gratuit)		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste
Contre remboursement (30 F) ☐

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!...
POUR 90 F (port compris)

Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOST-HOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT -

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - BLACK BELT - BLADE EAGLE - CHOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION -

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALIEN SYNDROME - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - MIRACLE WARRIOR - OUT RUN - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER - SPACE HARRIER 3D - WONDERBOY 2 - ZILLION 2 -

TOP SECRET CPC

RYGAR (US GOLD)
Il faut éviter de tuer plus de monstres que le tableau de la fin de chaque étape ne peut en contenir, sinon seuls les points pour les monstres en plus seront comptés. Le quatrième symbole à trouver ne tombe pas du ciel, mais apparaît dans une "coquille" qui sort du sol.

ALIENS
(2ème version ELECTRIC DREAMS)
Conduire deux personnages dans la salle des machines pour la débarasser des Aliens et de leurs œufs. Amener ensuite les quatre autres devant la salle de la reine. En faire entrer un qui ait sa réserve de munitions au maximum, pour tuer toutes les reines et tous les oeufs. S'il se fait tuer, en faire entrer un second, qui va recommencer, et ainsi de suite. Il ne faut pas faire entrer deux personnages et partager le travail. A l'apparition du message, il faut ramener le personnage vainqueur en salle 1. Il suffirait d'un soldat par salle pour gagner, mais il est plus prudent de les déplacer en groupe.

INVINCIBILITE POUR ASPHALT
```
10 ' ASPHALT : INVINCIBILITE
20 MODE 2 : PRINT "VIES INFINIES (O/N)?"
30 A$ = UPPER $ (INKEY $)
40 IF A$ <> "O" AND A$ <> "N" THEN 30
50 IF A$ = "O" THEN v = O : GO TO 70
60 v = & 3 D
70 MODE O : FOR I = O TO 15 : READ a : INK i, a : NEXT : LOAD"ASPHALT.ECR"
80 LOAD "ASPHALT.LOD" : POKE & A5FO, v : CALL & A600
90 DATA 13, 0, 26, 12, 2, 4, 9, 16, 10, 20, 1, 2, 11, 4, 17, 3,6.
```
A lancer après avoir inséré la disquette dans le lecteur.

TARGET RENEGADE-CPC
NIVEAUX 1.2.3
Pas de problème, tout le monde les passe à l'aise ! Tant pis pour les autres ! Mais n'hésitez pas à utiliser les armes de vos adversaires ; ça rapporte 1000 points et ça fait très mal !

NIVEAU 4 LA GALERIE MARCHANDE
Les problèmes arrivent lorsque vous atteignez ce niveau, où les ennemis deviennent plus coriaces. Les Beasty Boys et leurs chiens sont assez faciles à mettre K.O., mais leurs fans sont plus malins et ils s'abaissent lorsque vous essayez de les frapper en sautant. La meilleure solution pour les battre est de les frapper avec un coup de pied arrière, coup de genou et pour finir, coup de poing à terre. Pour pouvoir prendre la brique de votre adversaire (à la fin du niveau) vous vous placez à bonne distance de lui. Là, il va vous balancer la brique, et vous n'aurez plus qu'à la ramasser. Il ne faut surtout pas s'arrêter trop longtemps dans les premiers tableaux, sinon trois adversaires arrivent et vous empêchent de progresser jusqu'à ce que vous les ayez battus.

NIVEAU 5 LE BAR
Voilà le dernier niveau et surtout le plus dur ! Les gardes du corps du Mr Big sont très rapides et je déconseille leurs coups de boule. Il ne faut surtout pas arrêter de bouger. Pour les battre, on peut utiliser la même tactique qu'au niveau 4 mais le plus efficace, c'est de s'approcher le plus près de l'un d'eux, de sauter dans sa direction (il s'abaisse) et lorsqu'il revient vers vous, le frapper de 2 coups de pied arrière.
Et si vous voulez vous en sortir vivant, désarmez le garde à la canne (indispensable pour vaincre Mr Big) de la même façon. Maintenant, vous devez affronter Mr Big. En fait, il est assez facile à battre si vous possédez la canne : il suffit de le frapper 5 ou 6 fois, sans qu'il ne s'approche trop de vous. Après l'avoir battu, vous n'avez plus qu'à recommencer, mais en plus dur cette fois !

THE GREAT ESCAPE
Pour gagner facilement il faut : attendre le breakfast time, entrer le premier dans le bâtiment, aller à gauche, prendre clé (sans se faire voir par le colonel), aller dans la pièce avec la table, ouvrir porte de droite, aller chercher uniforme allemand dans la chambre des gardes, revêtir uniforme, ressortir du bâtiment, aller cacher uniforme dans tunnel, se faire arrêter (pour augmenter moral, enlever et remettre l'uniforme plusieurs fois de suite), quand vous êtes enfermé, red cross parcel apparaît, attendez qu'on vienne vous délivrer, sortez et allez vers la première porte à droite de celle d'où vous venez, ouvrir caisse, prendre pinces, retourner dans son barraquement, revêtir uniforme, attendre exercice time, suivre gardes, utiliser pinces pour ouvrir grillage, sortir, aller au bout de l'écran.

RAMBO
Pour gagner : libérez le premier prisonnier avec le couteau, aller au nord pour trouver l'hélicoptère, revenir vers le camp, atterrir sur le "H" du camp, libérez les otages qui sont dans la barraque indestructible, remontez dans l'hélico et pour éviter le gunship, lui tourner autour tout en lui tirant dessus, il se casse la gueule et vous laisse tranquille un moment mais revient encore.
Il faut donc effectuer de nouveau la manœuvre citée plus haut jusqu'à ce qu'on arrive devant un immense bâtiment devant lequel il faut se poser et c'est gagné (la dernière est assez difficile mais avec de l'entraînement, on y arrive) !

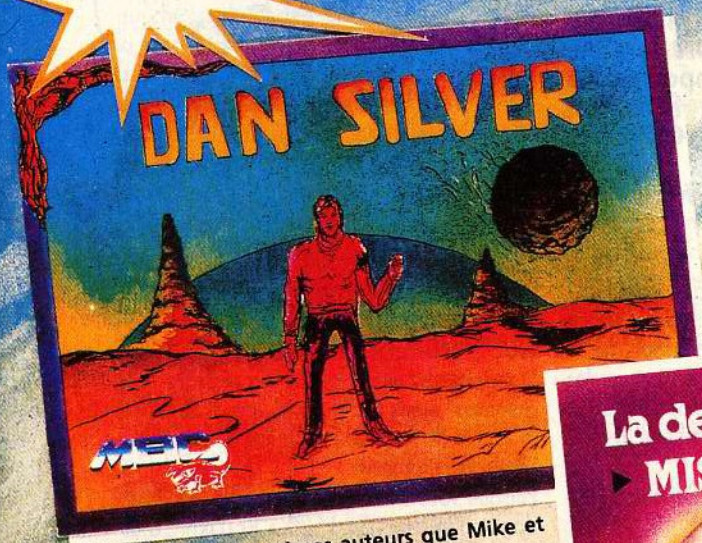
INFINITÉ DE RAQUETTES DANS ARKANOID
Même procédure que Gryzor pour le début. Ensuite on va en piste 03 et au secteur C3. Là on avise l'adresse 0099 et sur le ASCII du secteur on transforme un M = 2 en M = 3. C'est facile, c'est pas cher et ça rapporte plein de raquettes !

LIGHT FORCE
CPC original
```
10 FOR LF = & BE00 TO &BE0D
20 READ A$ : POKE LF, VAL ("& + A$)
30 NEXT LF : OPENOUT "D"
40 MEMORY & 5EE : LOAD "!"
50 POKE & 610, &C9 : CALL & 5EE
60 DATA 21, 1C, 96, 11, A4, A9, 01, ED, 8C, ED, B8, C3, 31, 73
70 LOAD "!" : POKE &6285, &FF : POKE &B28F, 123
80 LOCATE 12, 12 : PRINT "PRESSEZ ESPACE..."
90 FORCE $ = INKEY $ : IF FORCE $ = " "
120 ELSE GOTO 110
100 PRINT CHR $ (7) : CALL & BE00
```

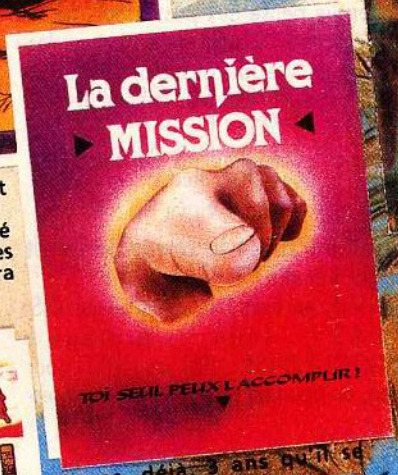
CPC moins original (K7)
```
10 Light Force - Micro News
20 OPENOUT "LIGHT" : MEMORY 1499
30 LOAD "!"
40 FOR A = &63F TO &643
50 READ A$
60 POKE A, VAL ("&"+A$)
70 NEXT
80 CALL 1500
90 DATA 21, 0D, 76, 36, FF
```

VOS VACANCES CONTINUENT AVEC MBC

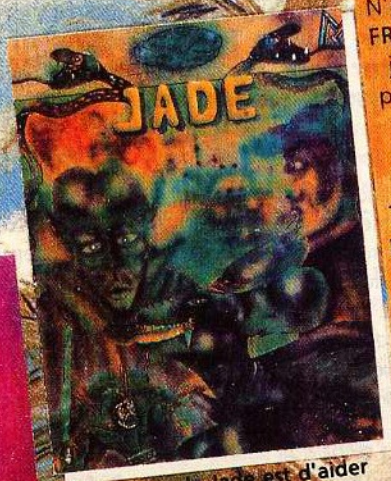
NOUVEAU !



Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau!
Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs: les Wendoks! Votre tâche ne sera pas facile.

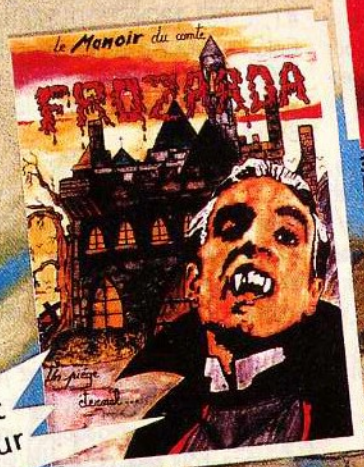


3 ans, déjà, 3 ans qu'il se battait pour la liberté. Combien de fois (?) avait-il perdu, combien en perdrait-il encore, et si ce Combat pouvait être le dernier...

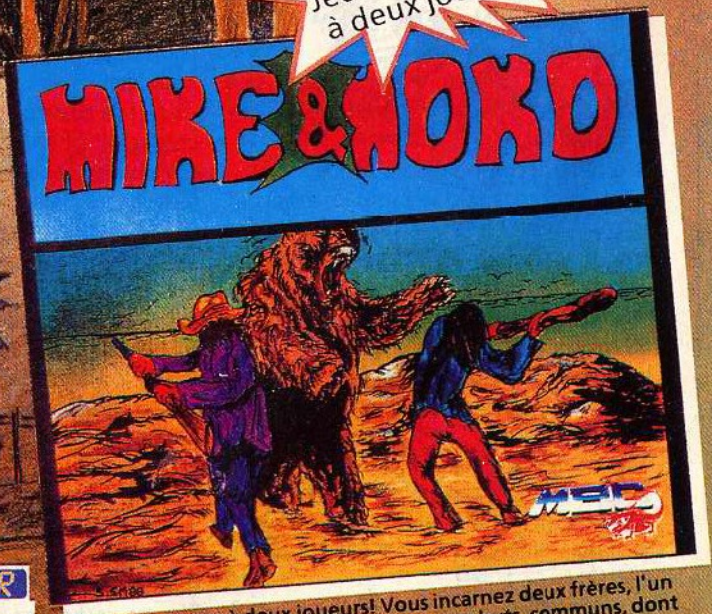


L'avantage de Jade est d'aider à la création de jeux d'aventure sur disquette. C'est à dire des jeux d'aventure qui offrent plus de choix au joueur par l'exploitation de toutes les possibilités d'un lecteur de disquettes.
JADE a été créé pour que l'ordinateur ne soit plus un obstacle à votre création.

N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures primé. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SYLVANNIE pour 2 personnes ! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNE A CETTE HEURE !!

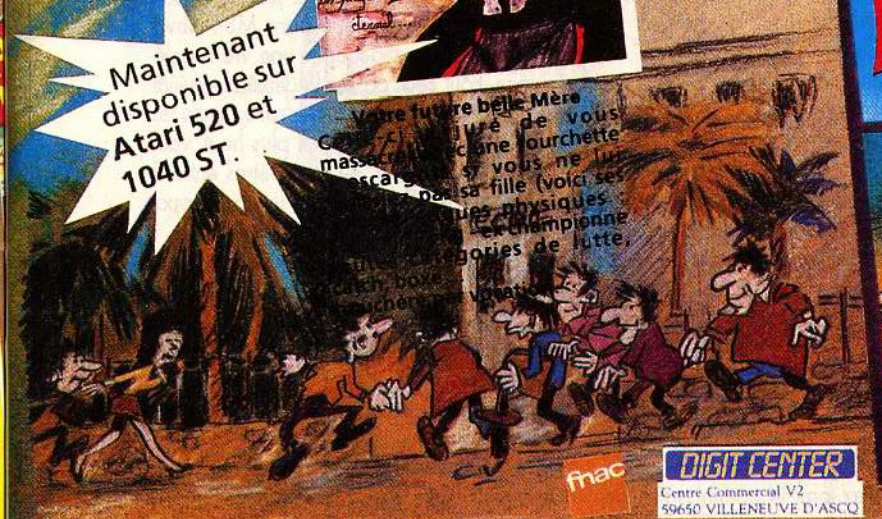


PREMIERE !
Jeu d'aventures à deux joueurs



Jeu d'aventures à deux joueurs! Vous incarnez deux frères, l'un Mike et l'autre Moko. Vous avez plusieurs buts communs, dont le 1er est de vous retrouver.
On vous laisse découvrir les autres!!

Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.



fnac

DIGIT CENTER
Centre Commercial V2
59650 VILLENEUVE D'ASCQ

Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC : 24h / 24 Tapez 36.15 code Eliott * MBC.

IRIS CONSEIL 27.68.00.00

Bon de commande. Nom et Adresse : .....

Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F☐ K7 150F☐. **Jade** CPC disk 390F ☐. **Mission** Amstrad disk 240F ☐
Frozarda Atari ST 290F ☐ Amstrad CPC disk 190F☐. **Mike** Amstrad disk 250F ☐ + 10F de port

MSX

Nous recevons toujours beaucoup de Top Secret sur MSX. Bravo, continuez comme ça. Une seule réserve, ne soyez pas trop déçu si vos Top ne passent pas, car nous en avons beaucoup d'avance. Ce mois-ci, et pour le numéro précédent, les jeux sont offerts par MAUBERT ELECTRONIC, l'importateur français des jeux Hal et Konami. Le directeur de Maubert Electronic, M. Pham Chi Hien, est très courageux, d'autant plus qu'il n'a plus vingt ans : il se rend plusieurs fois par an au Japon pour importer les cartouches MSX qui font vos joies et vos délices. Qu'est-ce qu'on dit en chœur, tous les MSXiens ? Merci M. Pham !

FIREBALL

Pour obtenir des options supplémentaires, il faut faire une première partie et perdre la boule, euh non... les trois boules. Ensuite, après les avoir perdues, il faut laisser la démonstration en début de jeu. Pendant la présentation, il faut appuyer sur la touche ESC, ce qui permet d'accéder aux options de vitesse de balle, lourdeur, rebondissement, etc.

YIE AR KUNG FU 2

Pour avoir 24 vies, il faut, pendant la page de présentation lorsque le titre est inscrit, taper *rapidement* : ESSCCCFFFF.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Emmanuel Chavane, de Vauvillers, nous envoie des secrets sur ce jeu Cobra Soft.

Comment connaître le contenu des témoignages inscrits sur la disquette

Ceux-ci sont au nombre de 40 et ont comme noms TEM1.BIN, TEM2.BIN... jusqu'à TEM40.BIN.

Pour lire leur contenu, il faut se mettre sous MSX-DOS et taper : TYPE <nom du fichier> + RETURN

Le contenu apparaîtra alors à l'écran.

Attention : certains fichiers vous réservent des surprises comme le n°1 qui est sans intérêt ou encore le n°23. Je vous conseille d'effacer l'écran après chaque fichier : taper MODE 80 + RETURN. Il est préférable de rester en mode 80 colonnes.

Le fichier n°23 est très difficilement lisible sous MSX-DOS ; nous allons donc le lire sous BASIC :

1- mettre disk jeu dans le drive

2- taper OPEN "<nom du fichier>" FOR INPUT AS #1 + RETURN

3- taper INPUT #1, A$:PRINT A$ + RETURN

4- une partie du témoignage apparait à l'écran

5- recommencer à partir du point 3 huit fois

6- taper INPUT #1, A$:PRINT LEFT$(A$,LEN(A$)-1)

7- la dernière partie du témoignage s'affiche

Tous les témoignages peuvent être lus de cette façon (je pense aux possesseurs de la version cassette!) : il suffit de supprimer les points 5, 6 et 7 et de recommencer en 3 jusqu'à ce que l'ordinateur affiche INPUT PAST END.

Pour imprimer les témoignages, remplacer partout PRINT par LPRINT.

Informations dans le programme et passage secret

D'autre part, en listant le programme DISQUE.BAS (non protégé : LOAD"DISQUE.BAS" : LIST ou LLIST pour imprimer), on apprend plein de choses intéressantes :

- il y a un cadavre dans la chambre froide
- la malette s'ouvre avec une combinaison, ADA, et contient une enveloppe à ouvrir et un microfilm
- aux lignes 1670-1680 (LIST 1670-1680) se trouvent le message morse donné à entendre par le radio (en haut à l'avant du navire) et sa traduction
- le mot de passe permettant de fouiller tout le bateau est SESAME ; il est donné par un commissaire de bord.

Lorsque vous jouerez, n'oubliez pas d'aller faire un petit tour du côté du théâtre, au pont D, et par la même occasion de le fouiller : vous y trouverez une trappe et, ô miracle, en appuyant sur la touche curseur vers le bas, vous descendrez d'un étage, n'oubliez pas de fouiller là encore. Descendez le plus bas possible en fouillant à chaque fois. Vous pouvez aussi remonter par ce chemin plutôt original. Ce raccourci vous évitera sûrement plusieurs fois un long trajet jusqu'à l'ascenseur.

Bidouilles plus techniques mais non moins utiles

Si vous ne trouvez pas le commissaire de bord, ou si vous n'avez pas envie de le chercher, faites un break (ctrl/stop), au moment où l'on vous demande si vous voulez charger un état d'enquête. Taper LIST 1100 + RETURN et ajoutez au début de la ligne POKE(VE+50),1; ce qui donne : 1100 POKE (VE+50),1:IF O$="ENTREPOT FRIGORIFIQUE" AND PEEK (VE+50)=0 THEN 1180

Vous pourrez alors fouiller les endroits "non autorisés", sans avoir donné le mot de passe, la fouille de la chambre froide au pont M se révèle très instructive...

Puisque vous êtes dans la bidouille, continuez donc en faisant LIST 1520 + RETURN ; ajoutez au début de la ligne POKE(VE+PEEK(NU)),1; ce qui donne : 1520 POKE(VE+PEEK(NU)),1 :IFPEEK(VE+PEEK(NU))=0THENPRESET(8*4,8*20) :PRINT #1,"C'EST TROP TOT!!":RETURN

Cela vous évitera les réponses du style 'C'EST TROP TOT' aux interrogatoires, les gens se montreront tout de suite plus loquaces...

Bonne chance !

Marc-Antoine Davoult, de Montivilliers, nous envoie les trucs suivants sur deux best-sellers Konami

KNIGHTMARE

Level 1 : si vous ne trouvez pas l'exit (son emplacement est expliqué dans MSX News n°3), vous pouvez acquérir une vie supplémentaire. Pour ceci, passez la deuxième rivière (elle a deux ponts), serrez à droite contre les colonnes et montez. Un peu plus haut, vous verrez un espace de 10 centimètres entre 2 colonnes. Entrez dedans, tirez, un carré apparaîtra, c'est la vie supplémentaire.

Dans un jeu comme Knightmare, une vie supplémentaire est parfois plus utile qu'un EXIT.

THE MAZE OF GALIOUS

Monde 1

Les monstres sont faciles à tuer (araignées bleues, chauves-souris, boules de feu rebondissant sur les murs et salades qui sautent en même temps que vous). Le grand démon est un squelette de dragon facilement destructible avec les flèches en céramique. Bref, aucun problème...

Monde 2

Il y a trois nouveaux monstres : des petites bêtes noires indestructibles, des bipèdes blancs qui vous crachent une morve paralysante, et enfin des têtes de poupées apparaissant ça et là. Dans la deuxième salle, en haut à gauche (sur la carte), placez-vous à droite de la pierre tombale, et donnez des coups de sabre dans le mur. Ainsi, vous aurez une poupée verte qui vous aidera à traverser la rivière. Vous arriverez plus loin face à cinq couloirs superposés ; prenez celui du milieu, poussez la porte blindée et, dans la salle de derrière, tuez la tête apparaissant ça et là. Cela ouvrira un passage qui vous mènera au DEMON. C'est une méduse verte indestructible avec les flèches. (il faut tirer dans le petit tube qui sort en haut du monstre).

Monde 3

Trois nouveaux monstres : bipèdes à tête de porc rose sautillant partout, ventouses rouges sautant au plafond et une chauve-souris géante. Pour traverser la rivière, prenez Aphrodite. Plus loin, vous arriverez à une salle où il y a six porcs roses : tuez les tous, une échelle apparaîtra, elle vous mènera au monstre. C'est le dragon d'Eleusis. Faites attention à la flamme qu'il crache ! Vous pourrez le détruire avec le feu qui tombe de niveau en niveau...

Monde 4

Nouveaux monstres : Poules avec des œufs explosifs, des hommes taupes qui sortent à tout moment du sol et des nuages indestructibles.

Le démon se trouve sous la salle aux trois échelles. Il y a l'échelle du milieu qui est bloquée par un mur de briques. Il faut tuer toutes les chauves-souris qu'il y a dans une salle pour passer. L'eau bénite est en bas de la 3ème échelle, à gauche, cachée dans le mur. Le DEMON n'a ni membre ni tête, il saute en l'air pour vous écraser. Seules les mines peuvent le tuer. Il est très difficile à avoir.

Monde 5

Cinq nouveaux monstres : des vers à soie roses, des yeux qui font de la musique en rebondissant les uns sur les autres, des fagots de bois qui sèment des brindilles partout, des crocodiles qui surgissent de l'eau, et des lézards qui courent... aussi sur l'eau. Vous devez attendre près de la rivière, et sauter sur les rochers, au fur et à mesure qu'ils apparaîtront. Quand vous arriverez à une salle où se trouve un 2ème fagot noir, détruisez le, cela ouvre un passage pour aller voir le monstre. (C'est la salle la plus à droite sur la carte). Un peu plus haut, après avoir vu d'autres yeux qui font de la musique, vous irez voir un dieu qui vous vendra une rame (30 pièces d'or). Le démon est superbe, c'est un dragon volant et crachant du feu, les flèches le réduiront vite à néant...

Monde 6

Encore quatre nouveaux monstres : un dragon fantôme rose se jetant sur vous, des hommes rocs, des bestioles volantes à la queue-leu-leu et aussi des Pac-Man, qui grossissent quand on leur tire dedans avant d'exploser. (Comique!).

La salle où se trouve le monstre est inaccessible à cause d'une échelle qui manque. Il faut donc la faire apparaître. Lorsque vous entrez dans le monde 6, vous apparaissez dans une salle. Allez deux salles en dessous, tuez les deux hommes rocs, ceci ouvrira un passage sur la droite, trois salles plus bas. Entrez dans ce passage, franchissez les deux portes qu'il y aura sur votre chemin et, une fois que vous

serez tout au bout (donc dans la salle la plus à gauche sur la carte), frappez plusieurs fois le mur quand vous serez à la moitié de chaque échelle. Ainsi l'échelle manquante apparaîtra.
Le DEMON, WAHOU ! SMACHING, VERY GOOD!! C'est Aryane le crabe! Il vous crache une bave qui inflige pas mal de dégâts. Vous pourrez le tuer avec le feu qui tombe de niveau en niveau...
Voilà, je suis bloqué là...

BATTLE OF PEGUSS
Par David Pau, de Loudéac.
Petits trucs
Si vous n'arrivez pas à passer les scènes, il suffit de se mettre dans le coin en bas à gauche de l'écran et vous passez pépère. Vous n'avez même pas à tirer.
Dans les immeubles, vous pourrez faire disparaître les ennemis d'un écran si vous revenez d'un écran en arrière (ou d'un scrolling vertical). Et en revenant à l'écran où vous étiez, les ennemis ont disparu. Cela ne marche que dans certains immeubles.
Si votre guerrier Zaider (vous) est en train de mourir, il faut vous placer sur un écran vide d'ennemis et attendre : votre vie remontera doucement.
Aux scènes 3 et 5, si vous êtes victime du Warpdog, c'est-à-dire si vous revenez toujours à votre point de départ, pour y remédier il suffit de vous placer derrière la flèche rouge et attendre qu'un flash rouge apparaisse, et vous passerez à la scène suivante.
Les immeubles qui ne servent à rien se reconnaissent facilement car il n'y a qu'un seul écran et rien à prendre.

Scène 1
Vous guidez votre beau vaisseau à travers Peguss. Après avoir tiré quelques salves de vaisseaux, vous décidez de vous arrêter, disons au 3ème immeuble. Cet immeuble vous permet de rencontrer un mort. Après être allé l'examiner, vous remontez dans votre vaisseau. C'est à la fin de la scène que vous vous arrêterez encore pour entrer dans un immeuble qui vous permettra d'augmenter votre nombre de tirs (Psyco Gun 1).

Scène 2
Dans cette scène, il n'y a que le Psyco gun 2 à découvrir. Il se trouve dans un des immeubles de la fin de la scène, qui se situe juste après une île.

Scène 3
Au 1er immeuble, dès le début de la scène, vous découvrez "GAI", un de vos compagnons (un chien). Vous sortez de l'immeuble, tout fier avec GAI. Attention au Warpdog.

Scène 4
Vous continuez votre saga, quand au beau milieu de la scène, vous apercevez une barrière rouge et tout s'arrête. Vous décidez héroïquement de tenter la mission de la dernière chance en envoyant ZAIDER (vous) essayer de trouver l'énigme. Vous descendez donc de votre vaisseau et vous commencez à descendre tous les écrans en empruntant les ponts. Puis vous passez de gauche à droite et vous remontez les écrans jusqu'à ce que vous aperceviez un immeuble. Vous entrez dedans, vous allez cliquer sur la disquette de cet immeuble et elle disparait. Déçu, vous retournez à votre vaisseau, et, ô joie intense, ça repart ! Mais stop ! Car dans l'immeuble de gauche, juste avant la barrière, se trouve SHINSYA (la femme-guerrière).

Scène 5
Vous vous arrêtez au 2ème immeuble où vous découvrirez un bateau. A l'immeuble suivant, vous aurez l'occasion d'obtenir votre PSYCO GUN 3. Attention au Warpdog.

Scène 6
Pour l'instant, il n'y a rien à faire ni à aller chercher. Arrivé devant le château, il faut aller dessus avec votre vaisseau.

Retour à la scène 2
Là, vous devez toucher la 1ère flèche rouge venue à l'écran.

Retour à la scène 1
Plus rien à aller chercher.

Scène 2
Au 1er immeuble de la scène, vous pouvez aller chercher RAID (Le super guerrier) et vous devez aller sur l'île où il y a un roi dans son palais.

Scène 3
Plus rien à aller chercher.

Scène 4
Plus rien à aller chercher.

Scène 5
Vous devez aller au 1er immeuble de la scène.

Scène 6
Arrivé au château, vous descendez avec les compagnons de votre vaisseau et vous pouvez entrer dans le château. Après les quelques ennemis, vous pouvez enfin voir le mage. Pour le tuer, il suffit de se placer juste à côté de lui et de tirer avec le PSYCO GUN 3 : le plus efficace.
Vous avez réussi. Le gouvernement est fier de vous !

SEGA

FANTASY ZONE 2
Bruno Haroux, de Leers, a planché sérieux sur ce beau jeu Sega.

Consigne : faire de l'argent dans les tableaux simples.
Round 1 : Pastaria
Ce round regroupe toutes les créatures de Fantasy Zone. Elles sont toutes assez faciles à éviter. Faire tout de même attention aux tortues ; pour les éviter à coup sûr, tirez sans bouger, si vous ne touchez rien, vous passerez entre (se tenir prêt après la vague de pingouins). Attention aussi aux mouvements circulaires des "Walkers" (après les tortues). Pour ceux qui veulent assurer un max, se tenir en haut de l'écran.
Détruire les 5 premières bases du tableau "arc-en-ciel" (les détruire par bombes est plus rapide). Prendre tous les billets. Prendre le Warp de gauche. On se retrouve ainsi dans la forêt. Aller au magasin et prendre les Big Wings (800$). Les éviter sera plus facile. Détruire les 5 bases et retourner au magasin pour acheter les Twin Bombs (1200$). La destruction des bases ne sera plus que formalité. Prendre le 1er Warp à gauche du Shop. Retournez ensuite au shop pour le laser. Se dépêcher de reprendre le warp de gauche pour aller affronter le "Black Heart". Avec le laser : no problem... Maintenez le bouton enfoncé.

Round 2 : Sarcand
Les créatures les plus dangereuses sont les Snake Bite. Voici comment esquiver leurs attaques. Après avoir vu les "escargots" descendre du ciel, se placer en haut dans le sens contraire à celui des Snake Bite. Tirer en même temps bombes et tirs pour assurer le passage. Ça rase mais... ça passe ! Détruire les bases en profitant encore du laser. Au tableau des "triangles" : se poser et tirer en avançant : une bouteille rouge apparaît. Un bon point : le power se rallonge. Au shop : prendre un vaisseau de plus (5000$).
Le blackheart se détruit aisément avec des tirs simples (économie judicieuse). Les tâches du xylo (le blackheart) se détruisent après la couleur verte.

Round 3 : Hiyarika
Ça se corse. Les triangles verts sont très dangereux (malgré les apparences...). Pour éviter les "nuclear cactus" (escadrilles de vaisseaux) :

se mettre en haut et tirer.
Au tableau du Warp rouge (dans la grotte), faire du rase-motte et tirer un max, une pendulette apparaît et vaut 1000 points. Ouais... pas terrible.
Au tableau des iceberg, il y a un magasin secret, dans le bas. Même consigne pour le faire apparaître. Prendre la "Red Bottle" (indispensable par la suite) et le Shield (bouclier). Ne pas prendre le "continue game". C'est bien beau de pouvoir recommencer mais sans argent...
Vous avez sans doute compris : il ne faut pas perdre ce premier vaisseau. On le protège et on l'équipe à fond. Il faut résister avec le bouclier jusqu'au tableau 4 au moins, pour avoir de bonnes chances. Le blackheart est simple : il s'agit du miroir. Ne pas dépenser les armes. Il faut le "cartonner" au tir et aux bombes quand on passe au-dessus.

Round 4 : Bow-Bow
Attention aux "Kilroy", ils traversent l'écran et s'écartent rapidement. La meilleure façon d'éviter les créatures : les semer.
Au tableau des cratères : passer la zone du bas au peigne fin, une bouteille bleue apparaît. Ceux qui auront gardé leur "shield" et qui, grâce à cette bouteille, seront rechargés, seront bien partis... Avant d'aller voir le blackheart (dragon), prendre le "7 way shot", "le normal engine" et les "big bomb". Sélectionnez attentivement. Au dragon, tirez avec votre 7 way, non stop. Une fois usé, visez la tête du dragon avec les "big bom" : succès garanti.

Round 5 : Chaprun
Le niveau de difficulté monte, comme la tension. Voici comment assurer le début : voler assez bas, sans vous arrêter et tirer des bombes. Il faut quand même prendre des risques pour les billets dont la valeur augmente au cours des tableaux. Si par malheur vous perdez au début du 5, c'est fini. Avec votre vitesse initiale...
Ce round est le tournant du jeu.
Utilisez cette technique : dès l'apparition d'un Warp, le prendre et détruire les bases progressivement. Quand ça chauffe, reprenez vite le Warp. Faites ainsi des va-et-vient. Quand les bases sont en haut (ça arrive dans 2 scènes), utiliser un fire bom et continuer à avancer pour faire "scroller". Une bombe pour détruire toutes les bases : c'est rentable.
Ceux qui ont suivi comprennent qu'il faut acheter 2 "fire bombs". Acheter aussi les "twin big bombs" : l'arme du jeu.
Il y a un magasin secret dans ce round. Tirer dans le bas, au tableau où il y a de l'eau, pas le premier. Il faut acheter une autre bouteille rouge.
Le black heart (tête) : sélectionner les "twin big bombs". Faire feu au moment où la tête atteint sa taille maximum.

Round 6 : Fuwareak
A partir de ce round, évitez les descentes inutiles, c'est trop mortel... A ce stade, vous devriez avoir perdu votre bouclier à moins d'être un grand pro. Il faut donc se recharger en énergie. Dès la première scène, descendre et tirer près du shop : une bouteille bleue apparaîtra. Restez en haut et tirer des bombes sur les bases. Il faut toujours bouger. Au tableau des montagnes, tirer sur un nuage et un shop apparaît. Et, que vois-je ? L'affaire du siècle, un vaisseau supplémentaire pour $100. Prendre aussi le shield. Au tableau des montagnes violettes, prendre un vaisseau (si vous avez beaucoup d'argent), mais c'est facultatif. Si vous perdez dans ce round, il faudra revenir ici pour reprendre de la vitesse et les twin big. Le black heart, l'achever aux twin big bombs. Commencer par les plaques du bas.

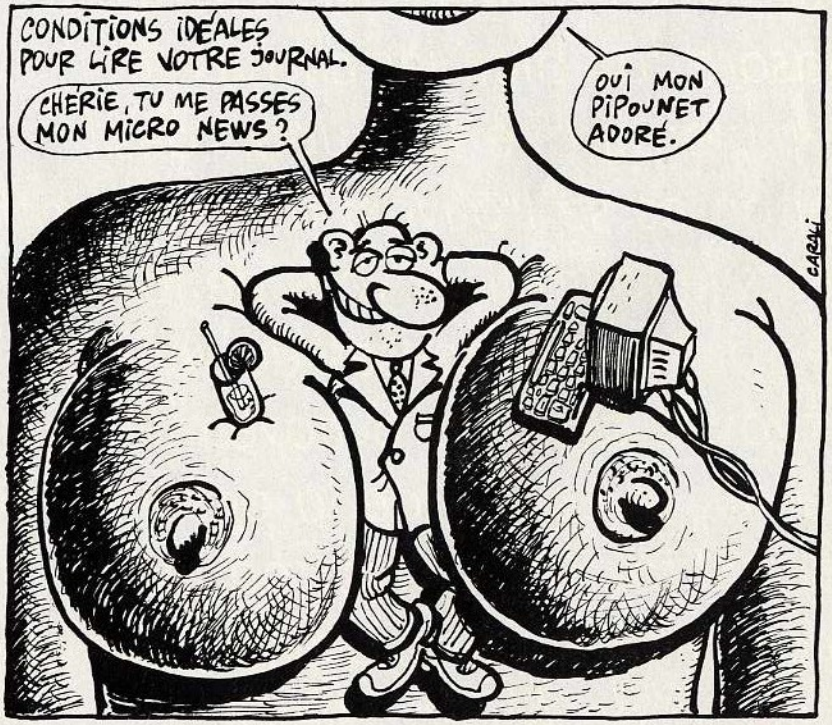
Round 7 : Sbardian
Toutes les descentes dans ce round sont suicidaires, pratiquement. Restez en haut, foncez et larguez des bombes; C'est long, mais efficace. Il existe un médaillon caché dans le désert (dans le bas) mais c'est de la folie...
Le blackheart : au tableau de l'eau, prendre les Fire-balls. Le warp rouge est dans le bas du tableau, au fond vert foncé. Dès que la tête se retourne, tirer une boule de feu en étant assez proche. Si vous visez juste, un coup suffit, sinon...

Round 8 : Wolfin
C'est le domaine des black hearts. Il va falloir être très stratégique. Au départ, (et quand vous perdez) l'écran du shop apparaît.

Black heart	Arme
Arbre	Laser (à sélectionner dès le début) + Twin big
Xylophone	Laser (à sélectionner dès le début) + Twin big
Glace	Twin big bombs
Dragon	Twin big
Tête	Twin big
Pierres	Twin big
Tête tournante	Essayez au Twin big, ensuite Fire balls + turbo

Pour les chenilles, utiliser les quelques secondes restantes des fire balls. Ensuite, les achever aux twin big bombs. Connaître leur lieu d'apparition est un avantage.
Double d'Opa-Opa, attention il va vite et tire très vite. Il est impératif d'avoir le turbo et les twin big. I faut le prendre de vitesse et lui larguer des bombes. Ça y est, il est détruit et c'est la fin, une larme tombe et le fils retrouve le père...

Note : plus il vous restera de vaisseaux, plus votre score augmentera (1 million par vaisseau).
Je répète que les Twin big bombs constituent l'arme essentielle.
Bonne chance et ne vous énervez pas trop sur ce jeu stressant !



GRAND CONCOURS COMMODORE MICRO NEWS

Ouvrez grands vos yeux ! La société Commodore vous offre trois Amiga, pas moins. Tout ça pour vous ! Juste une petite formalité à accomplir, trois fois rien : répondre aux questions que nous vous posons. Comme le hasard fait bien les choses, il semblerait que la plupart des réponses se trouvent quelque part dans le journal. A vous de jouer... Les bulletins-réponses doivent être envoyés avant le 8 novembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi. La liste des gagnants sera publiée dans le prochain numéro de Micro News.

LES QUESTIONS

1 - *L'Amiga 500 est-il multitâche ?*

2 - *Quel est le nombre total d'ordinateurs (PC, Amiga et C64) vendus par Commodore dans le monde entier en 1987 ?*

3 - *Existe-t-il une prise MIDI pour les micros Amiga ?*

4 - *Quel est le nom de la partie du système d'exploitation de l'Amiga qui exploite l'interface graphique (souris, icônes, etc) ?*

5 - *Quels sont les noms des trois célèbres puces de l'Amiga ?*

Question subsidiaire :
Combien de fois le mot "Amiga" est-il écrit dans ce numéro de Micro News (hors publicités).

(S'il devait rester des ex aequo après la question subsidiaire, un tirage au sort départagerait les gagnants).

Difficile, n'est-ce pas ? Alors, le docteur Amiga vous donne un tuyau : toutes les réponses se trouvent effectivement dans le journal. Cherchez bien, lisez tout à fond, et vous trouverez...

Page manquante

Page manquante

ÉLU 1 REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

BENEFICIEZ A PARIS
DES PRIX MICROMANIA
BOUTIQUE MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

AMSTRAD

HISTORY IN MAKING 249/299F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE-GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR
+DE FORCE+MASK 2+BLOOD
+BROTHERS+HERCULES+NORTH
+STAR+TRIAXOS+BLOODVALLEY
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT
+SCHOOL+SALAMANDER+DRILLER
+GRYZOR
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 95/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR
FRANK BRUNO BIG . 129/179F
+FRANK BRUNO BOXING
+SCOOBY DOO +COMMANDO
+GHOST'NGOBBLINS+AIRWOLF
+BOMBJACK+SABOTEUR....
LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MOR+S. F.+SAPHIR+ MINE
AUX DIAMS.+ANTHROPIE
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+ARKANOID I
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
+LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAM.+W CL LEADERBOAR
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
LES GREMLINS	**115/165F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
LES TRESORS USG	**99/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
OCEANSTAR HIT 2	**99/145F**
IMAGINE ARC. HITS	**99/145F**
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
ALBUM DIGITAL	**99/145F**
ALBUM EPYX	**99/189F**
ALBUM LORICIEL	**95/145F**
ALBUM UBISOFT	**165/195F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
HIT PACK 2	**95/145F**
KARATE ACE	**115/175F**
OCEAN STAR HIT	**95/145F**
PACK FIL N°2	**139/189F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RAC.	**99/149F**
944 TURBO CUP	**195/245F**
A 320	**145/195F**
ACTION SERVICE	139/189F
AIRBORNE RANGER	185/225F
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNOS.)	95/139F
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN	**99/149F**
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CYBERNOID 2	95/135F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ECHELON	89/139F
EMMANUELLE	ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE	95/139F
FREEDOM	ND/195F
GALACTIC CONQUERO.	129/169F
GAME OVER 2	**99/149F**
GARY L. HOT SHOT	95/135F
G.I. HERO	89/139F
GUERILLA WAR	89/139F
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
IRON LORD	**155/195F**
LIVE AND LET DIE	95/139F
MONTE CRISTO	ND/195F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
OPERATION WOLF	**99/149F**

NOUVEAUTES

PAC MANIA COIN OP	**99/149F**
PETER PAN	ND/160F
PUFFY'S SAGA	**139/179F**
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	**99/149F**
REX	**99/149F**
ROADWARS	95/139F
ROBOCOP	**99/149F**
ROY OF THE ROVERS	95/139F
SAVAGE	**95/149F**
SDI	**99/149F**
SHOOT OUT	**99/149F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
TECHNOCOP	**99/149F**
TERRIFIC LAND	ND/195F
TERRORPODS	95/139F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	**99/149F**
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERAT.	**99/149F**
TRUCK	**190/230F**
TYPHOON	89/139F
VICTORY ROAD	89/139F
WANDERER	95/139F
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
1943	95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ALT. WORLD GAMES	95/145F
BARD'S TALE	145/195F
BIONIC COMMANDO	95/139F
CONSPIRATION	145/185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
FUSION 2	145/185F
GARY L. SUPER SKILLS	95/145F
GIGN OPERAT. JUPITER	145/195F
GUNSHIP	195/245F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MATA HARI	139/189F
MAXI BOURSE	145/195F
NIGEL MANSELL	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
RASTAN	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
SAMOURAI WARRIOR	89/139F
STREET FIGHTER	95/145F
SUPERSPORTS	95/139F
THE DARK SIDE	95/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE TRAIN	115/185F
THE VINDICATOR	89/139F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
PHM PEGASUS	149/195F
PSYCHO PIGS	95/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
STREET SPORT. BASK.	95/145F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F

COMMODORE 64

HISTORY IN MAKING	**249/299F**
BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD (DYNAMITE)	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
GOLD SILVER BRONZE	**149/199F**
LEADERB. PAR 4	**145/175F**
KARATE ACES	**119/179F**
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
ALBUM EPYX	**99/145F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
COLL KONAMI	**119F/189F**
ELITE 6 PACK N°3	**99/145F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**
GEANTS D'ARCADE	**119/195F**
HIT PACK 2	**99/145F**
LES GREMLINS	**119/169F**
LES TRESORS USG	**115/195F**
TOP TEN COLLECTION	**99/145F**
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**

NOUVEAUTES

1943	95/145F
944 TURBO CUP	**195/245F**
ACTION SERVICE	**145/195F**
ADV. DUNG. AND DRAG.	95/139F
ARTURA	95/145F
BARBARIAN(PSYNOS.)	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
CYBERNOID 2	95/145F
DARK CASTTLE	95/125F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
REALM OF TROLLS	95/139F
ECHELON	95/145F
GAME OVER 2	**95/135F**
GARY L. HOT SHOT	95/125F
GUERILLA WAR	89/125F
IRON LORD	**155/195F**
LA CRACK DOWN	**99/149F**
L'ARCHE CAPT BLOOD	95/145F
LIVE AND LET DIE	95/139F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/125F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
OPERATION WOLF	**95/135F**
OVERLANDER	95/115F
RAMBO 3	89/139F
RETURN OF THE JEDI	**95/125F**
REX	**99/149F**
ROBOCOP	**95/135F**
ROCKET RANGER	109/169F
SAVAGE	**99/135F**
SDI	**99/149F**
STREET SPORT SOCCER	95/139F
SUPERSPORTS	95/145F
TECHNOCOP	**99/149F**
TERRORPODS	95/145F
THE BARD'S TALE 3	ND/165F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNCHER	**99/149F**
THE PRESIDENT IS MIS.	95/125F
TIGER ROAD	**99/149F**
TYPHOON	89/125F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VICTORY ROAD	89/125F
WANDERER	95/115F
WHIRLIGIG	95/125F

HIT PARADE

4 X 4 OFF ROAD RAC.	95/145F
APOLLO 18	95/145F
BIONIC COMMANDO	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95/145F
GARY L. SUPER SKILLS	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
PIRATES	145/195F
RED SORM RISING	139/185F
ROAD BLASTERS	95/145F
STREET FIGHTER	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE VINDICATOR	99/149F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ACTION FIGHTER	255F
ALEX KID/MIRA. WORLD	255F
ALIEN SYNDROME	255F
ASTRO WARRIOR	255F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE	**255F**
CHOPLIFTER	255F
COMBAT RESCUE	255F
ENDURO RACER	255F
FANTAZY ZONE	255F
FANTASY ZONE 2	299F
GANGSTER TOWN	255F
GOLDEVIUS	**295F**
GHOSTHOUSE	195F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	255F
GREAT GOLF	255F
MY HERO	199F
MIRACLE WARRIOR	**295F**
MONOPOLY	**295F**
NINJA	255F
OUT RUN	255F
PENGUIN LAND	**295F**
QUARTET	255F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	**255F**
SHINOBI	**295F**
SPACE HARRIER	295F
SPY VS SPY	199F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	**295F**
WONDERBOY	255F
WORLD GRAND PRIX	255F
ZAXXON 3D	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

THOMSON

C/D

LES ATHLETES 2 145/195F
+DIEUX DE LA MER+BIVOUAC
+DIEUX DE LA GLISSE
SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
LES CLASSIQUES N4 170/210F
+TIBER+KRYSTAL ZONE
+GRIBOUY
LES FUTURISTES 149/199F
BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR
+MINES AUX DIAM.+ANTHROPIE
LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+2

ALBUM LORICIEL	**145/195F**
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
THOMSON HITS	**175/225F**
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
944 TURBO CUP	**199/249F**
ACTION SERVICE	**145/195F**
ARKANOID	145F
BILLY 2	135/195F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
CRAZY CARS	145/195F
CRUCIAL TEST	ND/195F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GIGN OP. JUPITER	149/199F

L'ARCHE CAPT. BLOOD	145/195F
MACH 3	129/199F
MONTE CRISTO	ND/195F
PERLE D'ARION	ND/195F
PETER PAN	ND/165F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
TOP GUN	145F
20000 LIEUES SS MERS	185F
ZOMBI	125/185F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

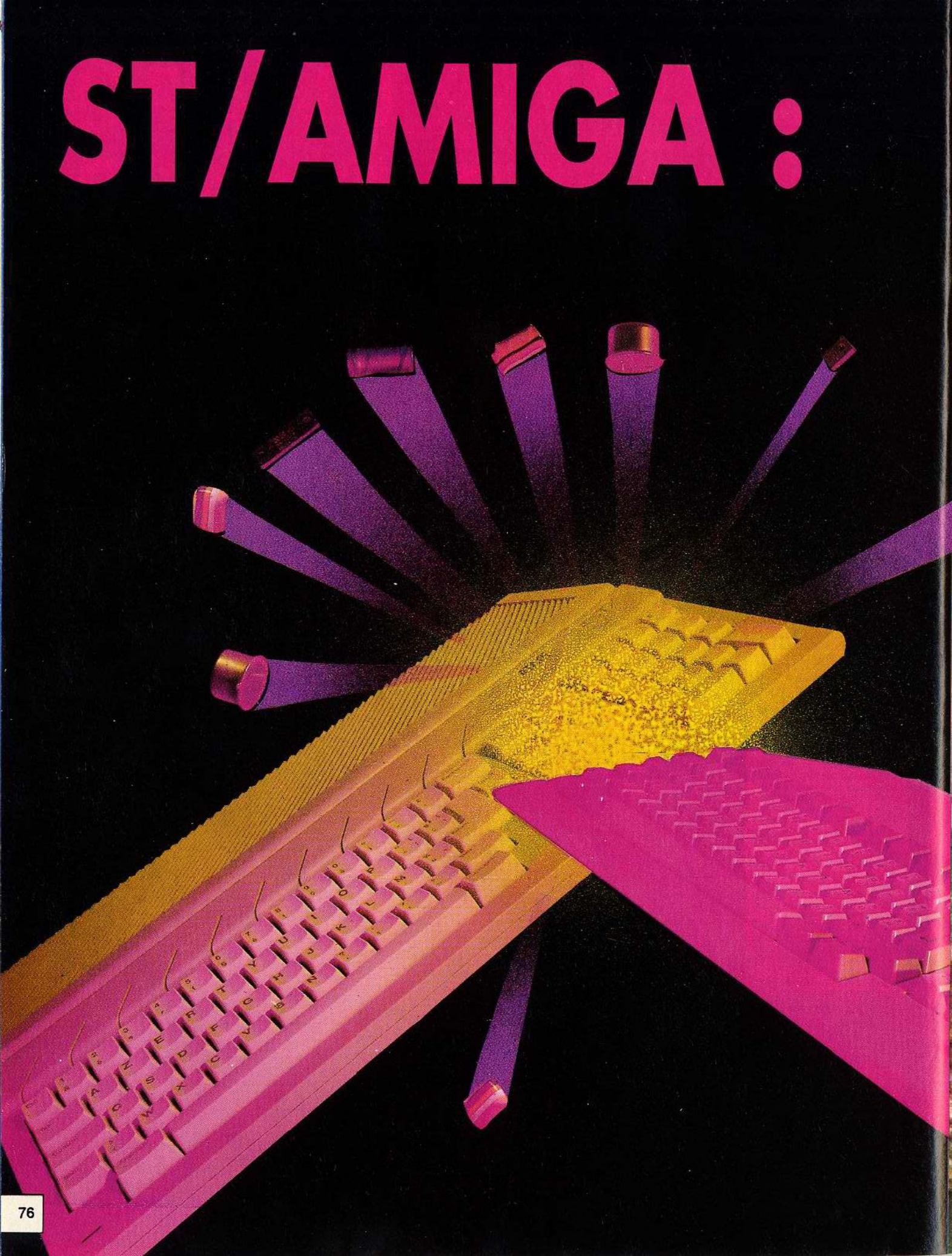
carte bleue CB

Date d'expiration __/__ *Signature* ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA

ST/AMIGA :



LA GUERRE DES MONDES

Encore un dossier ST contre Amiga ? Et oui. Vous êtes tellement nombreux à nous écrire pour nous demander quelle machine choisir qu'il a bien fallu qu'on fasse quelque chose. D'abord, les bécanes elles-mêmes : laquelle est la meilleure par rapport à vos besoins ? Une fois remis de la prose inégalable de mon camarade Septh, il vous faudra endurer la réunion exceptionnelle des deux insupportables, j'ai nommé le docteur Amiga et le professeur ST. Eux, ils vous parleront des nouveautés sur chaque machine. Et comme ils ne peuvent pas se sentir et qu'ils se battent à coups de disquettes, ça risque d'être spectaculaire. Bon courage, il vous en faudra pour supporter tout ça.
Zythoun

LE MATCH DU SIÈCLE

1er ROUND : LE HARD

Vous avez un Amstrad, un Commodore 64, un Oric, un Sinclair Spectrum, ou je ne sais quel autre vieux huit bits démodé, et désirez (enfin) acquérir un ordinateur digne de ce nom... L'éventail de machines possibles n'est pas très large, mais les trois prétendents au titre ont chacun leurs qualités et leur défauts propres qui rendent le choix très difficile.

Alors éliminons d'entrée l'outsider, l'Archimedes qui, malgré toutes ses qualités (et Dieu sait s'il en a) reste d'un prix trop élevé pour vos petites bourses. Restent donc les deux favoris, l'Atari ST et le Commodore Amiga - il est important de préciser "Commodore Amiga", trop d'imbéciles ignorent encore que c'est ce cher bon vieux Monsieur Commodore qui fabrique et éventuellement, quand il a le temps, vend l'Amiga.

Ce ne sont pas les jérémiades des deux autres zigottos de prof et de docteur qui vont vous aider à vous faire une idée précise sur votre prochain bijou. Ce cher Zythoun (qui soit dit en passant et contrairement à ce que certaines rumeurs malveillantes tendent à laisser penser sait se servir d'un micro. En tout cas, il sait l'allumer...) a dit qu'un avis objectif ne serait pas de trop. L'avis objectif, c'est donc moi.

EXTÉRIEUR NUIT

Vu de l'extérieur, c'est certainement l'Amiga qui est le plus beau : l'écran tout bleu avec plein d'icônes différentes, ça jette un max. Le ST, avec son GEM minable que celui qui a pondu ça aurait mieux fait de se casser une jambe ou d'aller aux

putes ce jour-là, fait plutôt triste figure. En plus, l'Amiga (en tout cas le 500) fait plus sobre, plus solide. Bon, bien sûr, Commodore ne sait toujours pas qu'un type très intelligent a inventé l'alimentation interne, qui prend beaucoup moins de place sur le bureau et supprime quelques câbles inélégants. Mais il n'empêche, c'est mignon tout plein. Et puis le ST, avec ses connecteurs de souris et de joystick situés sous le clavier, on peut pas dire que ce soit très ergonomique. Enfin, dernier défaut de l'Atari : le choix de configuration de moniteur (couleur ou monochrome) est trop directif dès le départ. Une nuance quand même, on peut se passer du moniteur couleur (les télés péritels ne sont pas faites pour les chiens) et le moniteur monochrome se sert vraiment que pour les softs pros.

A l'utilisation, c'est sans conteste le ST qui remporte la palme de simplicité, même si c'est au détriment de la puissance. On peut penser ce qu'on veut de GEM et du TOS, il n'empêche qu'on n'est pas emmerdé toutes les cinq minutes par un message du style "insérez la disquette machin dans un drive pour pouvoir continuer". Dès qu'on branche un second lecteur de disquettes sur l'Amiga, tous ces problèmes s'évanouissent en fumée, mais ça fait encore des sous à sortir. De plus, le système d'exploitation de l'Amiga est lourd et lent, bref, indigeste pour qui n'est pas un vrai informaticien. Mais à l'inverse du ST, il n'est pas figé en ROM, et donc susceptible de constantes et nombreuses améliorations. C'est d'ailleurs le cas ces jours-ci avec la sortie de la version 1.3 du Workbench, sensiblement améliorée.

POUR FAIRE QUOI ?

Il faut bien voir, dès le départ, ce que vous allez faire de votre bijou. Il y a tellement de domaines d'applications possibles qu'il serait risqué, voire inconscient, de ne se fier qu'à la publicité des constructeurs et à l'avis des petits copains. Si, par exemple, vous ne désirez que jouer, je serais très net : achetez un ST. Son prix est moindre et les jeux sont exactement identiques sur les deux machines (vous croyiez peut-être que les éditeurs avaient du temps et de l'argent à perdre en mobilisant deux équipes de programmeurs et de graphistes sur deux machines, alors qu'en bridant un petit peu l'Amiga, il suffit d'un petit coup de RS 232 et de quelques changements mineurs pour obtenir une adaptation parfaite ? Allons, allons, ne rêvez pas. Sauf trop rares exceptions, les différences sont vraiment mineures). Le seul point qui pourrait faire pencher la balance en faveur de l'Amiga est sans conteste le son, à côté duquel le pauvre AY-3-8910 du ST fait figure de beeper de calculette taïwannaise. Mais est-ce là un argument suffisant ?

MON MIEN EST MIEUX QUE TON TIEN !

Un des grands arguments en vogue chez les Ataristes convaincus (en un seul mot, please) est la présence en standard d'une prise MIDI. La plupart d'entre eux ne savent pas ce qu'est une prise MIDI, la moitié des autres ne s'en servent jamais, mais le fait est là : le ST dispose d'une prise MIDI. L'Amiga n'est pas un vrai ordinateur parce qu'il ne dispose pas d'une prise MIDI. Alors que le ST, si. Lalalalalèreu. Permettez-moi donc une petite disgression concernant cette mystérieuse prise.

Le sigle MIDI représente les initiales d'une expression anglaise très compliquée : Musical Interface for Digital Intruments, en français dans le texte : Interface Musicale pour Instruments Digitaux (IMID). En d'autres termes, c'est une interface, au même titre que la prise parallèle ou la RS 232 (interface série), qui permet de contrôler des instruments de musique,

à condition bien sûr que les dits instruments soient également dotés d'une prise MIDI. L'utilisation est toute bête : un programme envoie des codes standardisés à l'instrument qui les interprête et joue un son approprié (parenthèse qui a son importance : LE SON NE PASSE PAS PAR LE CABLE MIDI, n'est-ce pas mon cher Moulinex ?). Le processus est bien entendu possible en sens inverse : l'instrument envoie un code à l'ordinateur, qui en fait ce qu'il veut, sauf de la musique, faut quand même pas exagérer.

Donc, le ST est doté en standard d'une prise MIDI. Plusieurs éditeurs ne se sont pas privé d'en profiter, et beaucoup de logiciels MIDI (séquenceurs, etc.) ont vu le jour sur ST ; les plus célèbres étant Pro24 et Creator.

Ce que beaucoup ignorent, c'est que l'Amiga dispose lui aussi d'une interface MIDI, même si elle n'est qu'en option. Pour 350 petits francs supplémentaires, chaque possesseur d'Amiga pourra acquérir cette fameuse prise. Mieux : celle que propose Commodore est meilleure que celle montée dans le ST (elle dispose d'un vrai THRU en plus des traditionnels MIDI-in et MIDI-out). Un partout, balle au centre. Reste à pouvoir accéder à une logithèque appropriée : si celle du ST est déjà bien fournie, celle de l'Amiga par contre...

L'argument inverse des Amigagas est le multitâche. Il s'agit d'un système particulier, qui permet de faire tourner plusieurs programmes en même temps, et bien sûr de passer de l'un à l'autre quand et comme on veut. Par exemple, un tableur et un traitement de texte : pendant que le tableur calcule des formules à n'en plus finir, on peut écrire un texte quelconque. On ne reviendra sous le tableur que lorsqu'il aura fini tous ses calculs. C'est très

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 — 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) — 7 290 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 — 8 950 F
- IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) — 1 990 F
- IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) — 3 390 F
- LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" — 2 090 F
- MONITEUR 1084 — 2 950 F
- PISTOLET (PHASER GUN) — 490 F
- SOURIS Amiga/PC — 270 F

— Logiciels

- ARKANOID — 265 F
- BUGGY BOY — 259 F
- CAPONE * — 329 F
- CHESS MASTER 2000 — 190 F
- CRASH GARRET — 389 F
- DEFENDER OF THE CROWN — 259 F
- EXPLORA — 370 F
- FLIGHT SIMULATOR 2 — 375 F
- GEE BEE AIR RALLY — 220 F

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ

UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS

89 - 89 bis, rue de CHARENTON
75012 PARIS

- INTERCEPTOR — 280 F
- KARATE KID 2 — 230 F
- LEADER BOARD collections — 259 F
- MARBLE MADNESS — 190 F
- MANOIR DE MORTEVIELLE — 199 F
- MENACE — 220 F
- OBLITERATOR — 235 F
- POW * — 279 F
- POWER STYX — 179 F
- SARCOPHASER — 165 F
- SENTINEL — 230 F
- SPACE RANGER — 110 F
- STARGLIDER 2 — 259 F
- TEST DRIVE — 305 F
- THE THREE STOOGES — 295 F
- TETRIS — 190 F
- VAMPIRE EMPIRE — 210 F
- XENON — 225 F
- ZOOM — 250 F

— Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 — 695 F
- SCULPT 3 D — 900 F

PACKAGE BUREAUTIQUE(Maxiplan, Superbase, Prowrite) : 2 990 F

* Fonctionne avec le pistolet

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM
UC : 8088 (4,77 / 7, 16 / 9,54 MHZ) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
LIVRÉ AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ordinateur PHILIPS compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHZ) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp + logiciel de P.A.O. Dynamic publisher

12 590 F

"Dynamic publisher"

Le logiciel Desktop Publishing **"Dynamic publisher"** offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.
Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.
Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser,...)
Le **Dynamic Publisher** travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publicher *existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4* — **1 490 F** T.T.C.

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères suplémentaires pour Dynamic publisher) — 190 F
- DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères suplémentaires pour Dynamic publisher) — 190 F
- DYNAMICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher) — 190 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom_____
Prénom_____
Adresse_____
_____
Ville_____ Code postal _____
N° tél._____

☐ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
Pour un prix de : _____
☐ Frais de port jeux, 20 F
☐ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT **A L'ORDRE DE J S I**

bien, ça fonctionne pas trop mal, encore que les fameuses "Guru Meditations" soient très fréquentes (pour ceux qui ne connaissent pas, les "Guru Meditations" sont les messages humoristiques qui signalent les plantages de la machine. Très drôle quand on vient de perdre un ou deux fichiers. Dommage, j'ai les lèvres gercées). Le ST n'a pas de fonction équivalente. Certes, mais il faut quand même savoir que faire tourner plusieurs programmes en même temps, ça ralentit d'autant le fonctionnement de la machine. De plus, si la taille mémoire est trop petite, comme c'est le cas sur l'Amiga 500, le multitâche ne sert pas à grand chose. Deuxième conclusion : pour exploiter vraiment tout le potentiel d'un Amiga 500, il faut un deuxième drive et une extension 512 ko.

PAPA, MAMAN LA BONNE ET MOI

Autre côté du problème "ST ou Amiga?" : papa. Si c'est lui qui paie l'ordinateur avec ses petits sous difficilement gagnés à la sueur de son front, nul doute qu'il voudra de temps en temps pouvoir mettre la main dessus, et pourquoi pas l'utiliser pour gérer son compte en banque, le carnet d'adresses de ses amantes, et le menu hebdomadaire de bobonne. Là encore, le ST se démarque un peu par une logithèque plus fournie, bien que de qualité souvent douteuse. Ce cher Zythoun pourrait vous expliquer qu'en travaillant avec First Word Plus (un traitement de texte ST), il a planté plus de textes que n'en contient ce numéro de Micro News, pourtant copieux. Je ne vous dis pas l'humeur dans lequel ça le met. Pour lui éviter ça (et à nous aussi), on l'a mis à travailler avec Le Rédacteur, qui plante quand même nettement moins souvent. L'Amiga, lui, n'est pas, ou si peu, préparé à une utilisation semi-professionnelle ou carrément pro ("ce serait le sous-employer", comme me disait récemment je ne sais plus quel imbécile de mes amis). Il est bien entendu possible, sur les deux machines, de programmer un petit truc vite fait bien fait en Basic et hop ! Ni vu ni connu, papa l'a dans le... (je vous laisse le soin de trouver la rime manquante).

LE COIN DU BIDOUILLEUR

Justement, la programmation. Très sincèrement, là c'est une question de goûts. Personnellement, je préfère programmer sur ST plutôt que sur Amiga parce que c'est plus facile (je le sais, j'ai essayé les deux). Même si les micro-processeurs sont les mêmes (MC 68000 de chez Motorola, s'il est encore besoin de le rappeler), l'environnement, le système d'exploitation (TOS) et même cette grosse merde innommable de GEM (on va encore se faire des copains chez Digital Research...) sont nettement plus évidents à comprendre et à utiliser que l'AmigaDOS et Intuition. Mais bon, si vous vous limitez à recopier les programmes trouvés dans les revues soit-disant spécialisées, c'est un problème qui peut être très facilement écarté.
Au niveau langages de programmation, les Basic livrés avec les deux machines ne sont pas vraiment des modèles de réussite. Ni le ST-Basic de Digital Research, ni l'AmigaBasic de MicroSoft ne sont suffisamment puissants pour en faire quoique ce soit d'intéressant. Reste que sur le ST, le Basic standard est devenu le très célèbre GFA Basic, en passe de sortir d'ici peu (je l'ai vu et essayé !) sur Amiga. Des langages plus évolués comme C et Pascal sont également disponibles sur les deux machines. Un bon point pour le ST : le Turbo C, le célébrissime langage de Borland est prêt. Seul léger inconvénient, de sombres histoires de marketing retardent sa sortie.

L'ENVIRONNEMENT

Tiens, au fait, parlons-en de l'environnement. Parce que c'est bien beau de s'acheter un ordinateur, encore faut-il trouver de quoi le nourrir un peu. Et puis, il est également important de suivre l'actualité, les nouveautés, etc. Niveau canard, pas de problème, vous avez déjà tiré le bon numéro. Ensuite, les deux machine commencent à être très fournies en freeware, ces logiciels du domaine public (donc gratuit pour l'utilisateur) et qui contiennent souvent des trucs intéressants. On peut mesurer la force d'un ordinateur au nombre de freeware dont il dispose. Match nul. Il y a énormément de freeware d'origine américaine sur Amiga et beaucoup qui viennent d'Allemagne ou d'Angleterre sur ST. Pour vous les procurer, adressez-vous aux clubs, à certains revendeurs, regardez les pubs dans Micro News, etc.
Autre point non négligeable dans l'environnement, qui concerne en fait les débutants complets et les programmeurs avertis, les bouquins. Pour l'instant, le plus prolifique est Micro Application, le champion toutes catégories des traductions allemandes, qui sort autant de livres ST qu'Amiga. Il est vrai que l'Amiga a longtemps été en retard au niveau doc, mais il a aujourd'hui rattrapé son handicap.
Chez les revendeurs, c'est pareil : ils ont tous compris, que malgré son départ tardif, l'Amiga est un marché qui peut rapporter des sous. Il y a encore quelques mois, trouver des nouveautés sur Amiga à un prix décent représentait un exploit à côté duquel la recherche d'un jeu rapide et beau sur CPC fait figure d'enfantillage. Conclusion : on trouve autant de softs et aussi facilement pour les deux machines n'importe où. Si vous n'avez pas de revendeur dans le quartier ou dans votre département, regardez dans les pages de pub.

LE VERDICT

Voici enfin la conclusion de ce match - le verdict. Il reflète ce que je pense personnellement-tout-seul-moi-je, et ne saurait engager l'équipe entière de Micro News, et surtout pas Zythoun qui a une femme et des gosses à élever.
Si votre budget est un peu serré, c'est-à-dire si vous hésitez entre un Atari 520 ST ou 1040 ST et un Amiga 500, prenez sans hésitation un Atari, c'est le meilleur compromis qualité/prix. Mais si, par contre, vous disposez d'un peu plus de sous, c'est-à-dire que vous hésitez entre le Mega ST et l'Amiga 2000, alors là, prenez l'Amiga. Vous aurez avec lui une machine vraiment polyvalente, et dont vous serez très content.
Enfin, moi, ce que j'en dis, hein... Ce qui est sûr, c'est que le ST et l'Amiga sont deux machines excitantes. Quel que soit votre choix, soyez sûr que vous ne serez pas déçu...

Septh (qui prend des risques mais il aime ça).

ESPACE MICRO

32 RUE DE MAUBEUGE

75009 PARIS - 42852520

centre Agrée
ATARI
COMMODORE
NITENDO

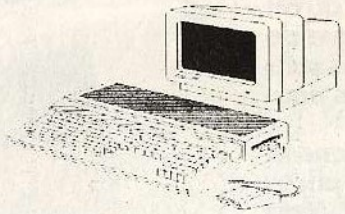
C.bleue - Creg
Pluriel - Diners club

DECEMBRE 1988 ? LE PERE NOEL EST CHEZ ESPACE MICRO
PENDANT TOUT LE MOIS : PROMOS, CADEAUX, AFFAIRES, SOLDES...

L'ESPACE CONSOLES

NITENDO GAME SYSTEME
XE GAME ATARI

L'ESPACE JEU
L'ESPACE PLAISIR



L'ESPACE AMIGA

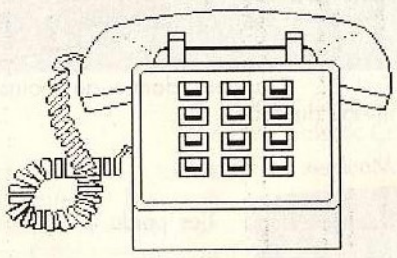
AMIGA 500
AMIGA 2000
MONITEURS
IMPRIMANTES
GENLOCKS
EXTENSIONS
LOGICIELS

L'ESPACE REFERENCE

L'ESPACE ATARI

520 ST
520 STFC
1040 STFM
1040 STFC
MONITEURS
IMPRIMANTES
ACCESSOIRES
LOGICIELS

L'ESPACE PASSION
L'ESPACE RAISON



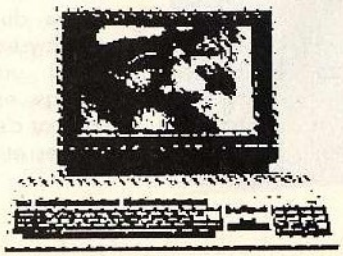
L'ESPACE VIDEO - INFOGRAPHIQUE

TITRAGES
INCRUSTATION
IMAGES DE SYNTHESE
ANIMATIONS
VOLETS
EFFETS SPECIAUX
DESSIN D'ART
CREATION...

DE NOUVEAUX DOMAINES AMATEURS ET PRO EN DEMONSTRATION PERMANENTES ET SUR RENDEZ VOUS....

L'ESPACE CREATION

42852520 (4 LIGNES)
EXPEDITION IMMEDIATE
SERNAM - POSTE EXPRESS



L'ESPACE MICRO-EDITION

NOIR ET BLANC

STATION MEGA LASER ATARI

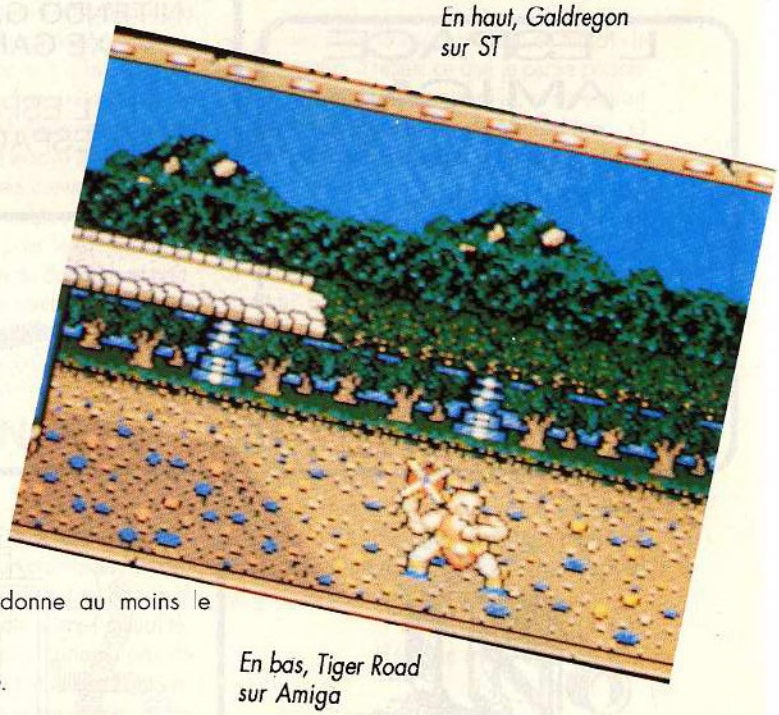
COULEUR

AMIGA 2000 AVEC IMPRIMANTE JET D'ENCRE COULEUR XEROX ET LOGICIEL PROPAGE

L ESPACE EDITION
L'ESPACE TRAVAIL

2e ROUND : LE SOFT

En haut, Galdregon sur ST



En bas, Tiger Road sur Amiga

Que je vous explique. A Micro News, le prof ST et le docteur Amiga ont deux bureaux séparés. Ils ne se parlent que pour s'insulter, chacun d'eux étant persuadé d'avoir la plus belle machine du monde... De temps en temps, on entend les disquettes de préviews qui volent d'une pièce à l'autre, quand ils ne se battent pas en duel avec leurs souris. Parfois, ce sont les moniteurs couleurs qui valsent. On hésite toujours à les laisser seuls dans la même pièce, car ensuite, bonjour les dégâts ! Pourtant cette fois-ci, il a bien fallu qu'on les réunisse pour le dossier. Plutôt que de vous faire un laborieux historique des softs existants, ils vont se battre avec les nouveautés du mois. Ça promet...
On les a enfermés tous les deux dans la salle de rédaction avec un appareil photo et un magnéto pour tout enregistrer. Mais pour plus de sécurité, deux autres journalistes de Micro News assistaient au match : Zythoun et Moulinex.

Zythoun : Bon, on commence ?

Moulinex : Oui, quand faut y aller...

Zythoun : Alors docteur Amiga, quoi de neuf ce mois-ci ?

Docteur Amiga : Enorme...

Prof ST : C'est un scandale ! Je refuse que cet abominable charlatan passe en premier.

Docteur Amiga : Charlatan toi-même, espèce de résidu de 8 bits.

Prof ST : Tu peux parler, colosse aux pieds d'argile.

Zythoun : Silence ! On peut pas commencer comme ça ou il va y avoir des morts avant la fin de la journée.

Moulinex : Oui, on va faire ça démocratiquement. On tire à pile ou face.

Docteur Amiga : Bon, face je gagne, pile tu perds.

Prof ST : Ça nous donne au moins le niveau du débat...

Moulinex : C'est pile.

Docteur Amiga : T'as perdu.

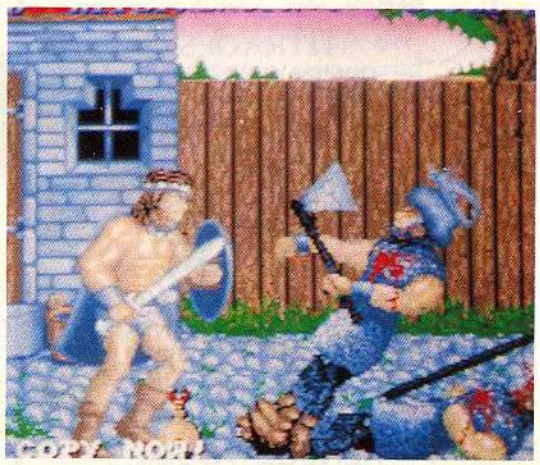
Prof ST : Vous allez voir, il va nous faire le coup du type qui ne sait pas comment commencer. Comme s'il avait autant de choix que ça !

Docteur Amiga : Bon, alors par quoi je commence ? C'est vrai que s'il y a encore six mois, le ST avait plus de softs que l'Amiga, ce n'est plus vrai aujourd'hui, bien au contraire.

Prof ST : Facile à dire, tout ça. C'est la même rengaine que j'entends depuis des années.

Docteur Amiga : Pas du tout, va te cacher dans ta prise joystick et fiche-moi la paix. Je vais vous prouver qu'aujourd'hui, l'Amiga est le meilleur ordinateur du monde car c'est celui qui a les news les plus belles et les plus nombreuses.

Sword and Sedan sur Amiga ▼



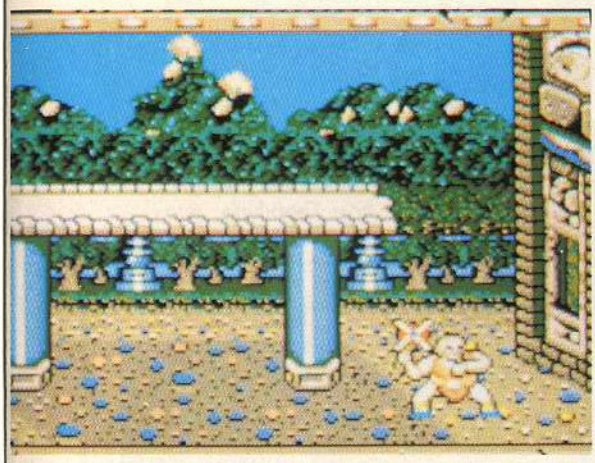
Zythoun : Bon, au lieu de vous engueuler, si vous commenciez plutôt à nous montrer vos previews !

Docteur Amiga : Alors je vais commencer par un truc très fort, **Sword and Sedan**.

Moulinex : Qu'est-ce que c'est que ça ?

Docteur Amiga : C'est un jeu de combat exceptionnel ! Les sprites sont gigantesques et occupent une très grosse partie de l'écran. Malgré cette taille, l'animation reste fluide et rapide. L'ensemble est spectaculaire et vraiment sympa. Un jeu qui exploite bien les possiblités de la machine et qui reste très agréable à jouer. Je continue en douceur avec... **Tiger Road**, carrément !

Zythoun : Gasp ! Tiger Road est arrivé ?



Tiger Road sur Amiga ▲

Docteur Amiga : Pas tout à fait, mais presque ! C'est à dire que j'ai eu le privilège de le tester pour vous en long, en large et en Amiga !

Moulinex : Pitié ! Arrêtez de nous faire languir ! Qu'est-ce qu'il vaut ?

Docteur Amiga : Il est excellent. L'animation est absolument parfaite, les graphismes également. En fait, il est exactement semblable à la version arcade, c'est tout dire. Votre combattant vous répond vraiment au doigt et à l'œil, avec rapidité ! Les coups partent à toute vitesse, le tout dans des décors carrément somptueux. En plus, j'ai pu entendre des maquettes de la musique et ça assure vraiment un maximum. Dernier détail, Tiger Road est signé Capcom. Je peux vous dire très sincèrement que cela risque d'être un hit de fin d'année. En tout cas, la version Amiga. Alors, prof ST, qu'est-ce que t'as à répondre à ça ?

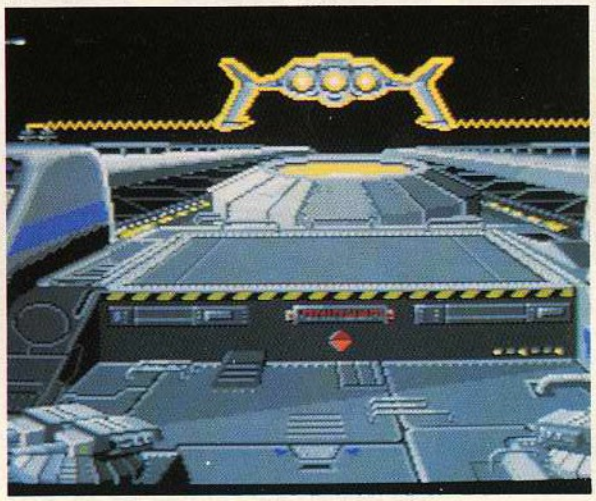
Prof ST : J'ai à répondre qu'il n'y a aucune raison valable de laisser le docteur choisir son champ de bataille. Donc, à un jeu d'action "exploitant toutes les qualités de la machine", j'opposerai un jeu de rôles assez similaire à Dungeon Master. Si j'étais vraiment désagréable, je pourrais dire de ce dernier qu'il n'est qu'annoncé sur Amiga, mais trève de billevesées : **Galdregons Domain,** édité par **Interceptor Group**, comportera une centaine de lieux. Contrairement à DM, il semble que le dialogue avec les créatures rencontrées soit possible, tout du moins dans certains cas ! Le temps que les amigaphiles l'aient (pas mieux que sur ST), j'aurai terminé Dungeon Master 3 !

Galdregon sur ST ▲

A ce sujet d'ailleurs, j'ai le plaisir d'informer les irréductibles gaulois que **Dungeon Master 1** sortira bientôt en français, traduit par **Ubi Soft**. Quand je dis français, cela inclut aussi les inscriptions que l'on trouve sur certains murs... Alors, docteur ?

Docteur Amiga : J'étais sûr que vous alliez me dire quelque chose dans ce style-là, mais j'ai une réponse facile : toi-même. Ah, vous voyez, il ne sait plus quoi dire... Bon, assez rigolé, continuons avec le nouveau **Psygnosis**, **Aquaventura**.

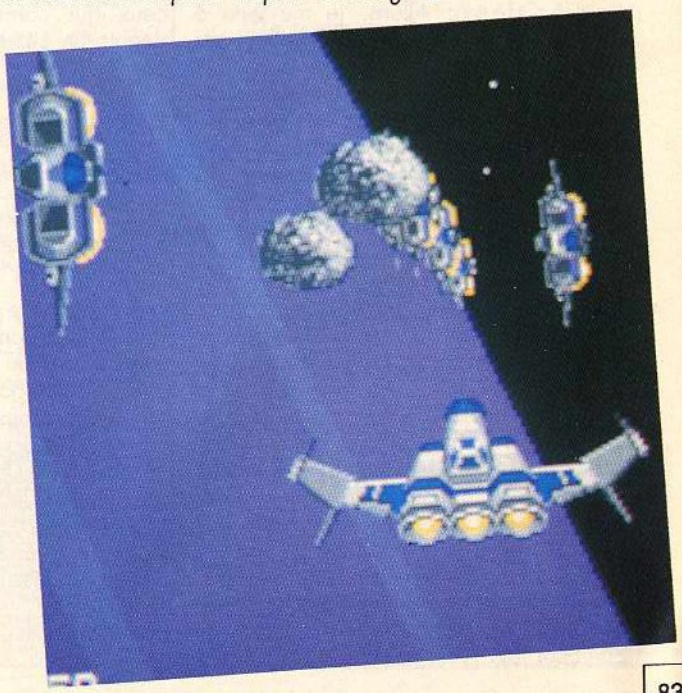
Zythoun : Super, j'adore les jeux Psygnosis.



Moulinex : Moi aussi !

Docteur amiga : Un peu ouais. Celui-ci est à la fois passionnant et catastrophique. La présentation est, comme d'habitude, sublime, très belle et vraiment spectaculaire. Dans le jeu, on se balade dans un vaisseau spatial, malheureusement en fil de fer, et l'on rencontre des personnages à la démarche étonnante de souplesse. Encore une fois, un logiciel vraiment différent de tout ce qu'on peut connaître à l'heure

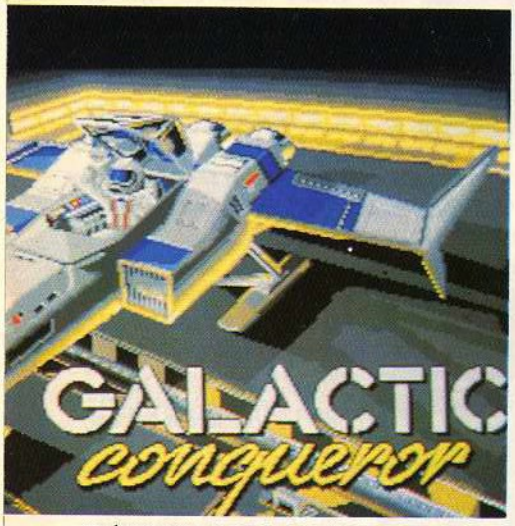
▲ Galactic Conqueror, sur Amiga
et encore Galactic Conqueror toujours sur Amiga ▼



actuelle. Il faudra s'y plonger à fond, bien assimiler ce nouvel univers pour voir s'il est vraiment génial.

Prof ST : De toute manière, je m'en bats le coquillard, il sera bientôt adapté sur ST...

Docteur Amiga : Oui, mais il ira six fois plus lentement, comme d'habitude. Plutôt que de chipoter, on va parler du nouveau **Titus**, **Galactic Conqueror**. Il est



Galactic Conqueror, sur Amiga ▲

d'ores et déjà terminé sur Amiga et sera ensuite cdapté sur ST. Avec moins de couleurs, bien sûr. Titus ne peut pas faire de miracle. Bon, qu'est-ce que je pourrais vous dire pour bien vous faire comprendre ce que je pense de Galactic Conqueror ?

Zythoun : Oui..?

Docteur amiga : Allons, je me jette à l'eau : c'est, de très loin, le meilleur jeu jamais créé par Titus. Bon, faisons tout de suite le reproche classique que je je fais tous les mois à Titus : le soft est, pour la troisième ou quatrième fois, basé essentiellement sur la routine de scrolling développée sur Crazy Cars. Ok, c'était une bonne routine. Mais de là à nous la resservir sous un nouvel enrobage tous les mois... Malgré cela, le jeu est franchement excellent. Vous êtes sur une planète et devez dessouder des extra-terrestres fort bien dessinés et parfaitement animés. En plus, il y en a une telle variété, ça fait plaisir, on ne s'ennuie pas. Enfin, dernier détail, il n'y a pas qu'un scrolling vertical dans le jeu, mais une partie stratégie, genre conquête de la galaxie, des nouveautés par rapport aux softs précédents : l'horizon bouge suivant l'inclinaison de votre vaisseau, etc. C'est un bon soft, et j'espère que les prochains Titus continueront à chercher de plus en plus l'originalité. Mais c'est vrai que sur ST, c'est très dur de faire de bons jeux.

Moulinex : Allons docteur, pas de coups bas. A vous professeur. Essayez de vous rattraper, le docteur est nettement en tête, pour le moment.

Prof ST : Pourtant **Starglider 2**, testé dans ce même numéro, est plus rapide sur ST que sur Amiga mais qu'importe, "qui se sent morveux se mouche...". Tenez, je préfère vous parler de **Sorcery Plus,** de **Virgin**. C'est aussi mignon que l'original, la finesse des graphismes et les bruitages en plus. Des bruitages digitalisés, naturellement. Oserai-je vous

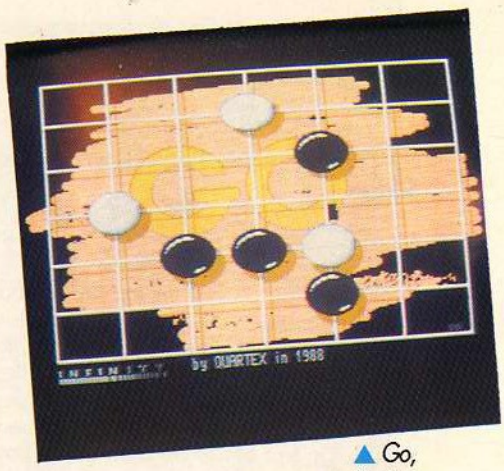
Weird Dreams, sur Amiga ▲

parler du but du jeu, consistant à délivrer neuf sorciers ? Je pense que ce n'est pas la peine, tout le monde a entendu parler de **Sorcery Plus**, tout du moins ceux qui connaissent les jeux micro depuis un certain temps. N'est-ce pas, doc ?

Zythoun : Paf, ça c'est envoyé....

Moulinex : Ouais, je me demande ce que le Docteur va bien pouvoir rétorquer.

Docteur Amiga : Tout ce qui vient de ce faux 16 bits ne saurait me toucher. Vous vous rendez compte que sur ST, ils n'ont toujours pas un jeu de go décent ? Eh bien, sur Amiga oui, avec **GO** ! Je ne suis malheureusement pas assez bon joueur pour vous dire s'il est de bon niveau, mais tous les joueurs de Go apprécieront le fait d'avoir un sparring-partner sous la main, d'autant que la réalisation est très bonne et les graphismes sympas. D'autre part, **Rainbird** prépare un jeu extraordinaire qui s'appelle **Weird Dreams**, une sorte d'arcade-aventure hyper original et dont la réalisation est



▲ *Go, sur Amiga*

somptueuse. Bon, pour être honnête, je dois reconnaître qu'il sera presque aussi bien sur ST...

Moulinex : Apprécions cette objectivité.

Zythoun : Ouais, on n'a pas trop l'habitude, que ce soit avec l'un ou avec l'autre...

Prof ST (haussant les épaules) : S'il est exact qu'il n'existe pas de Go sur ST, il est aussi exact que seul un ignare comme doc Amiga peut prétendre jouer au go sur micro. Moi qui y joue (et toc !), je vous assure qu'il est improbable qu'un Amiga, ou même un ST, puisse disputer une partie de A jusqu'à Z de façon décente. Quant aux graphismes sympas, il n'ont rien de glorieux, la représentation d'un "goban" et de ses pierres noires et blanches n'a rien de compliqué. Comme dit l'autre : "à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". Au fait, à propos de victoire, savez-vous ce que crient les joueurs nippons ayant terminés victorieusement une partie de go ? Je vous le donne en mille : atari ! (L'explication est simple, le fondateur d'Atari corp. est un passionné du jeu de go). A mon avis, celui qui perd doit crier Amiga...

Zythoun : Oh, que c'est méchant, ça...

Moulinex : Oui, mais sans vouloir m'en mêler, c'est prof ST qui est dans le vrai : le seul bon logiciel de go tourne sur un PC/AT (Star of Poland, édité par Axial Go Concept).

Docteur Amiga : Non mais je rêve, là ! Ecoutez-moi ce minable qui a trois fois

moins de nouveautés que moi et qui se permet de la ramener ! Par exemple, il y a une nouvelle version de **Power Play** qui vient de sortir, éditée par **Arcadia**. C'est encore plus beau que le précédent, notamment les combats, et c'est toujours signé **Arcana**. Un jeu qui mélange Trivial Pursuit et l'arcade d'une manière vraiment intéressante. Et je vous dis ça, mais c'est un exemple entre mille. Prenez l'extraordinaire **Pac-Mania** : je vous l'avais révélé en exclusivité, il y a trois mois déjà. Il est extraordinaire dans la version Amiga et je peux maintenant vous dire qu'il sera distribué par Ubi Soft. **Grand Slam Entertainment** a, pour une fois, réalisé une conversion extraordinaire : c'est le jeu du mois, sans aucun doute.

Moulinex : Oui, on en a même fait un Top du mois.

Docteur Amiga : Par contre, la version ST est moins bonne que sur 8 bits, ou presque !

Prof ST : Forcément, si les éditeurs ne se rattrapaient pas de temps à autre, il n'y aurait plus personne pour acheter d'Amiga. Allez, cessons de tirer sur l'ambulance. Tenez, moi aussi je peux citer des tonnes de jeux. Par exemple **Motorbike Madness**, un **Mastertronic** assez rigolo. En fait, ça ressemble à Marble Madness, d'où le nom, sauf que la boule est remplacée par une moto et que le terrain fractal est, en plus, encombré par des lacs, tremplins, pneus et machins. **Empire**, un wargame japonisant édité par **Interstel** (deuxième guerre mondiale) et à la présentation assez, heu, aride. **Game Over II,** de **Dinamic,** est un arcade spatial. Bon plan, Game Over I est aussi dans la boîte. Dommage que le téléphone de la

Tom & Jerry, sur Amiga ▲

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION) DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris
metro: mouton-duvernet ou alesia

J B G
ELECTRONICS

TEL : (1) 45.41.44.54
45.41.41.63

ATARI

PROMOS

ATARI 520 STF
4 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200

4 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

ATARI 1040STF
MONITEUR MONO.
SM124 640X400
IMPRIMANTE STAR LC10
TRAITEMENT DE TEXTE
"LE REDACTEUR"
10 DISQUES VIERGES
1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
FREE-BOOT	350 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

****
LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :
45-41-44-54
Pour Disponibilité et Prix
****

STAR LC10 COUL.
2950 Frs

***
***
***

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLES
TEL:
45-41-26-04

AMIGA
AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

*** PROMO ***

AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

NINTENDO
TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINITEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

nana posant sur l'écran de présentation n'y soit pas ! Mais j'ai l'impression que ce genre de choses n'intéresse pas les boutonneux amis-gagas de l'Amiga.

Zythoun : Oui, mais là c'est un peu dur, quand même.

Docteur Amiga : Pfff, laissez-le dire. Je préfère ne pas répondre et montrer mes previews, elles parlent d'elles-mêmes. Par exemple, **Tom & Jerry**, que les allemands de **Magic Bytes** viennent de nous proposer et qui sortira très bientôt. De très nombreux clins d'œil au dessin animé sont dissimulés dans le soft. Graphismes très mignons et musiques marrantes. Le jeu en lui-même se passe en 2 D et a l'air moins excitant, mais bon, on ne sait jamais. Par contre, toujours de Magic Bytes, on a reçu le soft le plus gerbant de ces dix dernières années. Ça s'appelle **The Persian Gulf Inferno** et il fera sûrement date dans l'histoire de la micro.

Zythoun : Pourquoi donc ? Il est génial, ce jeu ?

Docteur Amiga : Pas vraiment. C'est un jeu qui est surtout remarquable par l'odeur de pourriture qui se dégage de la disquette. Je vous explique : un groupe de terroristes vient de prendre d'assaut une plate-forme pétrolière. Tous les occupants de la plate-forme ont été pris en otage. La démo que j'ai vue est carrément ignoble. On voit les terroristes qui abattent, à grands coups de mitraillettes, femmes et enfants, le tout avec des bruitages immondes mais parfaitement réalisés, c'est le pire : cris d'hystérie, rafales, agonies, etc. En plus, les terroristes sont très légèrement typés. Genre moyen-orient, si vous voyez ce que je veux dire. Il faut dire

Game Over II, sur ST ▲

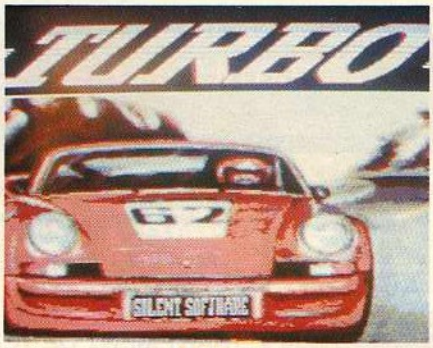
aussi que le jeu est d'origine allemande, où il y a eu pas mal de problèmes liés au terrorisme dans les dernières années. La réalisation de toutes ces scènes est vraiment superbe, mais encore, il s'en dégage une puanteur, une démagogie... Très sincèrement, je ne serais pas tellement choqué si le jeu était interdit. Sinon, on va bientôt avoir droit à "Auschwitz", "Massacre au Kurdistan", etc.

Prof ST : **Et oui, il est vraiment dommage que le jeu Amiga marquant le plus son époque le fasse par sa nullité**. Quant à **Magic Bytes**, je ne suis pas en reste, puisque **Mini Golf** arrive à grands pas. Toujours chez le même éditeur, on annonce **Paranoïa**, tiré du célèbre jeu de rôles "de table". Décrivant un univers auprès duquel 1984 de Orwell ou "Le prisonnier" (bienvenue au village !) passerait pour un conte de fée, Paranoïa va vous plonger dans un monde cauchemardesque et souterrain où l'ordinateur règne en maître. Généralement, une partie commence par une mission confiée aux joueurs. Ceci fait, les joueurs en question commencent à dénoncer leurs petits camarades à l'ordinateur et se flinguent à tour de bras. Quant tout le monde est mort, on recommence une nouvelle partie. En jetant un œil aux graphismes (somptueux), vous pouvez avoir une idée de l'ambiance.

Zythoun : Oui, on dirait le résumé d'une rencontre entre doc Amiga et prof ST !

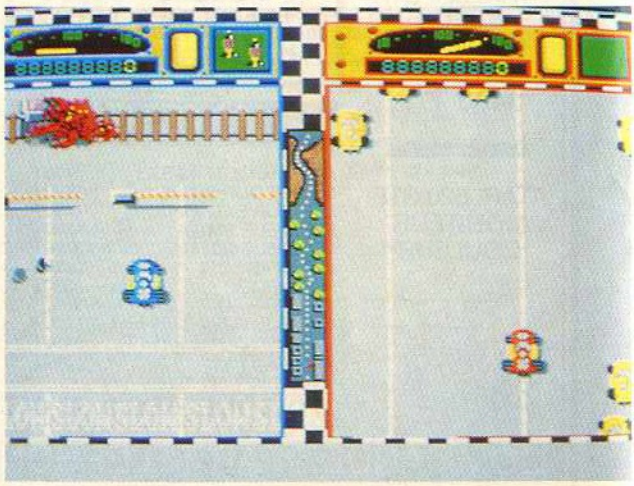
Moulinex : Vous me l'ôtez de la bouche !

Docteur Amiga : Tenez, j'ai un super jeu



Turbo sur Amiga ▲▼

Tom & Jerry, sur Amiga ▼



SAVOIR ET MAITRISER...

L'AMIGA : une machine formidable... Pour profiter au mieux de son environnement spécifique des bases solides sont indispensables. Pour les acquérir : la collection AMIGA de MICRO APPLICATION. Un ensemble de livres unique en France écrits par les meilleurs spécialistes internationaux et traitant chaque domaine en profondeur.

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGABASIC. Plein d'astuces pour aborder la création d'effets sonores spectaculaires, gérer les images Graphicraft, les fichiers sur disque, les fenêtres, les graphismes commerciaux et même l'animation d'images. Une foule de programmes exemples, des informations précieuses qui décupleront votre efficacité en Basic. Réf. ML 504. 249 F. Réf. ML 604. 349 F avec la disquette.

SOS AMIGADOS/AMIGABASIC. Quels sont les paramètres à transmettre lorsque l'on utilise l'instruction AREA ? Quelle est l'exacte formulation d'une séquence ESC ? Vous trouverez immédiatement une solution rapide et concise à ce type de problèmes en évitant de perdre un temps précieux lors de vos développements. Réf. GL 123. 149 F.

LE LIVRE DE L'AMIGADOS. Cet ouvrage vous décrit à l'aide de nombreux exemples le système d'exploitation de l'AMIGA : commandes du CLI, programmes multi-tâches, fichiers BATCH, éditeurs, bibliothèque DOS... Un livre complet indispensable pour maîtriser votre AMIGA. Réf. ML 513. 199 F. 290 p.

BIEN DÉBUTER. Grâce à cet ouvrage, clair et précis, réussissez à coup sûr vos débuts, et découvrez les multiples possibilités de votre nouvelle machine. Principaux sujets traités : connexions, souris, fenêtres, menus déroulants, disquette, calepin, AMIGABasic, CLI... Réf. ML 197. 149 F. 400 p.

TRUCS ET ASTUCES. Profitez des astuces des professionnels et des nombreux exemples de programmes en C et BASIC. Parmi les multiples sujets traités : graphisme, Intuition, fontes, traitement des fichiers en C... Une véritable mine de conseils ! Réf. ML 188. 199 F. 370 p. Réf. ML 288. 319 F avec la disquette.

LA BIBLE. Tout sur la structure interne de votre AMIGA et le DOS : description des circuits, coprocesseurs et interfaces. La programmation système est également détaillée : utilisation du multi-tâches, interruptions, appel des fonctions DOS... LA BIBLE est l'ouvrage de référence grâce auquel vous concevrez des programmes performants. Réf. ML 512. 299 F.

LE LANGAGE MACHINE. Programmer en langage machine n'est plus réservé aux seuls professionnels. Maîtrisez les bases de l'Assembleur 68000 et exploitez le langage machine sur AMIGA : mémoire, multi-tâches, AMIGADOS, Intuition, synthétiseur vocal, hardware, sons et graphismes... De plus, cet ouvrage vous propose une présentation des principaux assembleurs. Réf. ML 198. 199 F. 300 p.

REF.	DESIGNATION	QUANT.	PRIX
	FRAIS D'ENVOI*		
	*20 F / RECOMMANDÉ : 40 F	TOTAL TTC	

Date : _____ Signature :

Nom :
Adresse :
Ville : Code postal
☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte Bleue
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro Application.
Date d'expiration :

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS (1) 47 70 32 44
Diffusion libraries : Editions RADIO (1) 43 29 63 70
Distribution : MICRO DISTRIBUTION S.A.
Suisse : MICRO DISTRIBUTION S.A.
Genève : Tél. : (022) 843482
Belgique : EASY COMPUTING.
Bruxelles :
Tél. : 02-660 6390.

L'ÉNERGIE MICRO

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

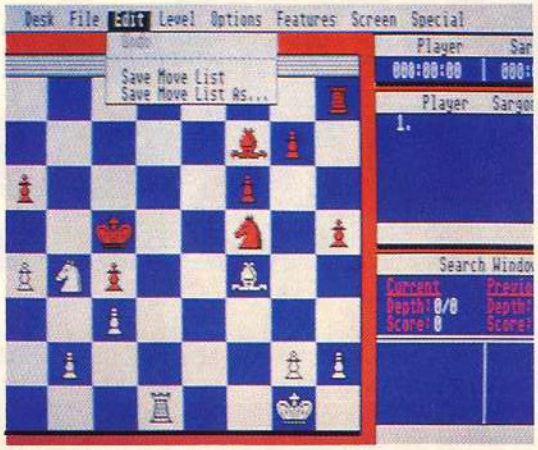
pour vous : **Turbo**. Ce sera sûrement un Top du mois dans le prochain numéro : il s'agit d'une course de voiture vue de dessus, mais qui est surtout prétexte à un duel acharné entre les différents concurrents. Vous pouvez jeter des grenades sur la route, des flaques d'huile, etc. En plus, on peut jouer à deux, chacun occupant alors une partie de l'écran. La réalisation est honnête, sans plus, mais le soft est vraiment super à jouer. Encore un soft qui n'est pas prêt de sortir sur ce ST de mes deux... Tout comme, d'ailleurs, **Battle Chess**, un jeu d'échec extraordinaire signé **Electronic Arts** ! Lui, il est en Top du mois dans le présent numéro. Et il est fabuleux. C'est un spectacle extraordinaire, comme on en a rarement vu sur un micro ! En tout cas, pas sur ST...

Zythoun : *Restez courtois, docteur, je vous en pris. Nous sommes ici entre gentlemen.*

Prof ST : Quand je pense que les amigâteux nous rabattent les oreilles avec Battle Chess. Tsss... C'est peut-être très beau mais ça joue comme un pied (comme un commodoriste ?). Nous, sur ST, on a **Sargon 3** qui est sûrement le meilleur programme d'échecs sur micro.

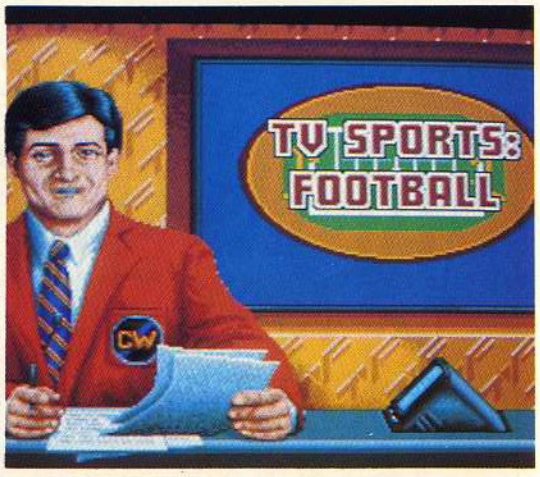
Moulinex : *Ces jeux sont tout de même assez sérieux, non ?*

Prof ST : Dans le genre "sérieux" (je met des guillemets parce qu'en fait, on s'y amuse tout de même beaucoup), il y a **Maxi Bourse** de **Cobra Soft**, d'après le célèbre jeu de table (récemment traduit et vendu en Chine !). Mais si vous voulez de l'amusement pur, je peux vous proposer **Time Scanner,** d'**Activision**, un flipper adapté du célèbre hit de **Sega**. Plus sophistiqué, **TV Sport Football,** de **Cinemaware**. Il s'agit d'un foot assez particulier puisque vu entièrement à la télévision. Connaissant le goût de l'éditeur pour le grandiose, on imagine déjà les pom-pom girls (sortes de majorettes ricaines) et la foule en liesse ! Quant à l'aventure pure, elle est dignement représentée par **Level 9** avec **Lancelot**. L'auriez-vous deviné, ce jeu d'aventure "classique" (textes et dessins) se passe à l'époque du roi Arthur, rendu célèbre par le cycle de la Table Ronde. Toujours chez **Level 9**, **Ingrid's Back**, une aventure pleine de gnômes et de fées.



Sargon III, sur ST ▲

Docteur Amiga : Stop ! Laissez-moi parler. Au lieu de nous farcir avec vos petits jeux minables, moi je peux vous montrer des softs vraiment extraordinaires. Par exemple, saviez-vous que **Daley Thomson Olympic Challenge**, édité par **Ocean**, dont nous vous parlions en exclusivité le mois dernier, est d'ores et déjà disponible sur Amiga et pas encore sur ST ? Et cette fois-ci, Ocean nous gâte vraiment avec un soft carrément fabuleux. D'accord, il faut aimer les jeux de sports, mais dans ce cas-là, c'est vraiment génial. Et tenez-vous bien, on ne joue que sur des images digitalisées ! C'est carrément du jamais vu : un must pour tous les possesseurs d'Amiga qui aiment les jeux d'arcade. D'ailleurs, plutôt que de vous en faire une tartine, j'arrête là pour vous laisser voir le plus possible de photos d'écrans. Ah si, j'ai quand même un reproche à faire aux concepteurs du jeu : on ne peut pas jouer aux dix épreuves à tous les coups. Autrement dit, si vous faites une mauvaise performance dans une épreuve, le jeu s'arrête. Alors moi, je n'ai pas



TV Sport Football, sur ST ▲

Paranoia, sur ST ▲

▼ *Lancelot, sur ST*

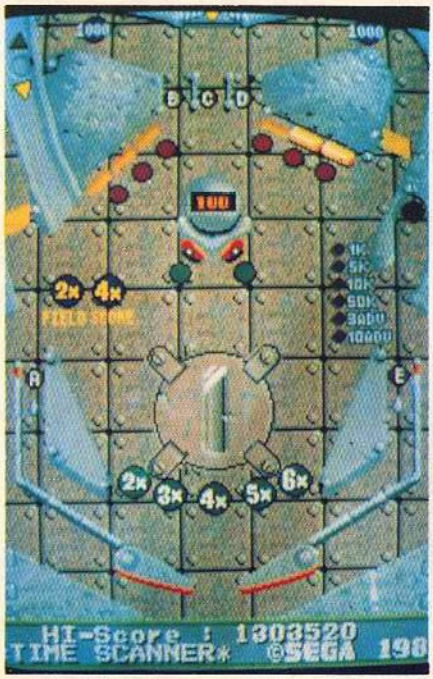
Maxi Bourse, sur ST ▲

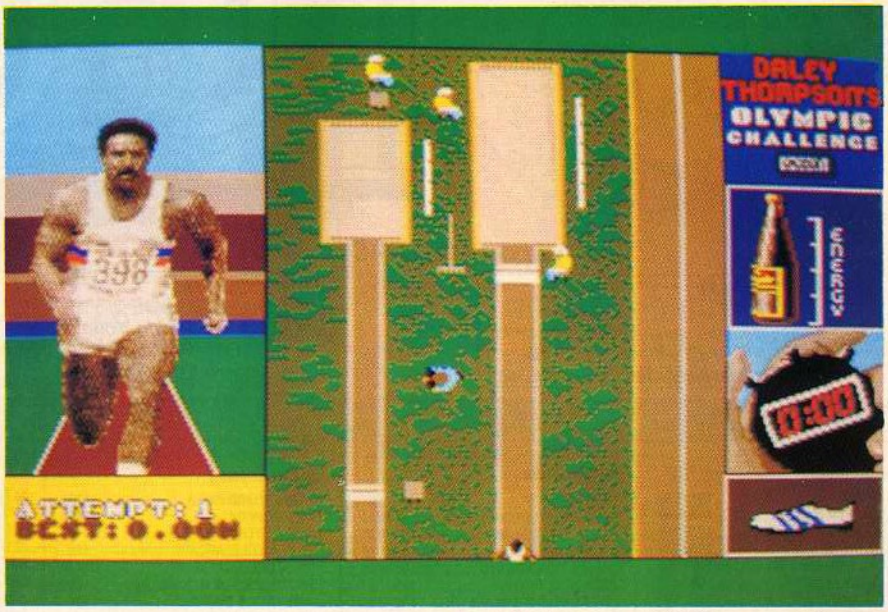
encore réussi à dépasser le saut en hauteur. D'ailleurs, j'ai un problème à ce niveau-là et je lance un appel désespéré : comment fait-on pour passer une hauteur ? Même au plus bas, j'échoue lamentablement. Et comme la notice est dans un français matiné de patois serbo-croate extrêmement clair, je ne peux rien faire. Si quelqu'un m'envoie un tuyau efficace, il aura droit à ma reconnaissance personnelle et même, ô bonheur, à ma photo dédicacée !

Prof ST : Ben on n'est pas prêt de recevoir des réponses...

Docteur Amiga : Suffit ! Je conclus sur Daley Thomson en précisant que c'est, à mon avis, un des deux ou trois meilleurs jeux d'arcade de l'Amiga depuis sa création. Il est vrai que la partie musique n'est pas terrible. Mais les graphismes...

Time Scanner, sur ST ▼





▲ *Daley Thomson Olympic Challenge, sur Amiga*

Prof ST : Ah oui, les qualités graphiques de l'Amiga. C'est vrai... sur les démos ! Moi, je vous propose **Shéhérazade** (titre provisoire), qui bénéficiera de graphismes 512 couleurs. Pour la petite histoire, il paraît que c'est la graphiste du Manoir de Mortevielle qui les a réalisés de sa blanche main. Toujours dans le genre graphismes d'enfer, **Upgrade** nous annonce une nouvelle version de **Cyber Studio**, francisée s'il vous plait. Pour réaliser des écrans animés en 3D, je ne connais rien de plus efficace.
Bien entendu, doc Amiga va m'objecter que le scrolling Amiga, c'est autre chose ; qu'il jette donc un œil sur **Jug**, de **Microdeal** ou sur **Outland**, tous deux pourvus d'un scrolling bi-directionnel avec effet de parallaxe.

Moulinex : On dirait que le vent tourne !

Docteur Amiga : Pfff. Il me semble que vous n'êtes pas terriblement objectif, monsieur Moulinex. C'est vrai que, de temps en temps, on a un soft presque aussi bon sur ST que sur Amiga, mais c'est toujours rare. Ce qui est plus dommage, c'est que les éditeurs n'exploitent pas systématiquement les capacités de

ED'EN COMPUTER
102 avenue du general
Michel Bizot-75012 PARIS
DEPOT-VENTE - OCCASION - NEUF
REPARATIONS 3 JOURS
MICROS TOUTES MARQUES

ATARI

Atari 520STF	: 3490 F
Atari 1040STF	: 4490 F
Avec Ecran Monochrome	
520STF	: 4980 F
1040STF	: 5990 F
Avec ecran couleur 1425	
520STF	: 5490 F
1040STF	: 7490 F

AMIGA

Amiga 500	: 4450 F
Amiga 500 + 1084	: 6990 F
Ext 1 MEGA sup	: 3250 F
Amiga 2000	: 11490 F
Amiga 2000+1084	: 14590 F
Lecteur 3.5 ext...	: 1390 F
Star LC10	: 2490 F
Star LC 10 coul	: 2950 F
Disquettes 3.5 df/dd	: 99 F

BONUS ED'EN
Acheteurs, cadeaux ! Tapis Souris, des Disquettes, des Programmes, un joystick et un service après-vente hors du commun, sans offenser qui que ce soit. Nous vous attendons : Credit. Carte bleue. Reprise possible
TEL: 43.42.22.50
METRO : MICHEL BIZOT de 10H à 12H et 14H à 19H

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
TAITO COIN PO	139/199
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP 10 COLLECTION	99/145
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	89/189
6 PACK VOL.3	95/145
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BARMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
ELIMINATOR	95/139
ENDURO RACER	89/139
GAME OVER 2	89/129
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
G.B. AIR RALLY	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HOTSHOTS	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KARNOV	95/145
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
MAXI BOURSE	145/195
MATA HARI	139/189
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
PLATOON	89/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
RASTAN	85/139
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
S.D.I	95/145
SAMURAI WARRIOR	89/139
STREET FIGHTER	95/145
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
THUNDERCATS	89/139
VICTORY ROAD	89/139
VINDICATOR	95/145
WONDERBOY	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
TAITO COIN OP	125/165
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AMERICAN CIVIL WAR 2	/249
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GAME OVER 2	89/129
GUERILLA WAR	89/125
GREAT GIANA SISTER	95/145
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HOTSHOTS	95/145
HAWKEYE	95/145
KARNOV	95/145
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
S.D.I.	95/145
SUPERSKI	139/179
SINBAD	/195
SUMMER OLYMPIAD	95/145
SUBBATTLE	95/145
STREET FIGHTER	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
SUPER SPRINT	35/135
THE GAME WINTER	95/145
THE 3 STOOGES	/195
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
VICTORY ROAD	89/125
VINDICATOR	99/149
WASTELAND	/195
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
1943	95/145
19'PART ONE	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LEADERBOARD PAR 3	175
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH	149
6 PACK VOL.3	95
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95
ALIEN SYNDROME	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BIONIC COMMANDO	95
BUGGY BOY	95
CALIFORNIA GAMES	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAME OVER 2	95
GUERILLA WAR	95
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL FOOTBALL	130
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAST NINJA 2	140
MATCH DAY 2	89
NIGHT RAIDER	95
NIGELL MANSELL	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
OVERLANDER	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
RASTAN SAGA	95
S.D.I	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
THE GAME WINTER EDT	95
TARGET RENEGADE	95
VICTORY ROAD	95
VIRUS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALL MANAGER	95/
FOOTBALLER OF THE YEAR	120/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180

PC 1512 & COMPATIBLES

ALTERNATIVE REALITY	245
APOLLO 18	225
ALBUM UBI	275
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
CORRUPTION	225
CARRIER COMMAND	245
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DOSSIER KHA	225
DREAM WARRIOR	225
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
INDOOR SPORT	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
JEANNE D'ARC	285
JET	490
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MANHUNTER	325
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N° 2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
POLICE QUEST	245
RAMBO 3	185
RAMPAGE	290
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
STAR COMMAND	340
STELLAR CRUSADE	340
SPACE RACER	185
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	225
THE GAME WINTER EDT	325
THE 3 STOOGES	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
VICTORY ROAD	185
WHERE TIME STOOD STILL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBEDO	195
AI RIIM EPYX	239
ARMY MOVES	175
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
BARBARIAN 2	195
BOMBJACK	225
BIONIC COMMANDOS	185
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
ELITE	225
EXPLORA	345
FOOTBALL MANAGER 2	245
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GUERILLA WAR	185
GHOST'N GOBELINS	185
GAME OVER 2	185
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HEROES OF THE LANCE	245
HOTSHOTS	185
INTERNATIONAL KARATE +	225
IKARI WARRIOR	195
JET	395
JEANNE D'ARC	280
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
LEADERBOARD BIRDIE	225
LEATHERNECK	225
MENACE	245
MAXI BOURSE	290
MICRO SCRABLE	295
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
NIGHT RAIDER	185
OPERATION WOLF	185
OVERLANDER	225
OFF SHORE WARRIOR	249
OPERATION JUPITER	225
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PAPERBOY	185
POWERDROME	225
PALADIN	275
PLATOON	185
QUESTRON 2	225
R TYPE	225
RAMBO 3	185
S.D.I (Activision)	185
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
SUMMER OLYMPIADES	195
SKRULL	245
STREET FIGHTER	245
SIDE WINDER	120
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SPACE RACER	185
SUPER SPRINT	140
THUNDERCATS	185
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
U.M.S.	225
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
WHERE TIME STOOD STILL	185
WHIRLIGIG	185
WARSHIP	290
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185
ZYNAPS	185
1943	185
944 TURBO CUP	245

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ALBEDO	195
ALIEN SYNDROME	225
ARMY MOVES	220
BATTLE CHESS	325
BARBARIAN 2	245
BOMJACK	245
BUGGY BOY	245
BOBBLE BUBBLE	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CALIFORNIA GAMES	290
DONGEON MASTER	225
DESTROYER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EXPLORA	350
FUSION	245
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
SCENERY JAPAN	245
SCENERY EUROPE	245
GUERILLA WAR	225
G.B. AIR RALLY	196
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
IKARI WARRIOR	225
INDOOR SPORT	225
JEANNE D'ARC	345
JET	450
LEADERBOARD BIRDIE	295
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LEGEND OF SWORD	295
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MENACE	225
MARBLE MADNESS	195
OPERATION WOLF	245
OFF SHORE WARRIOR	245
OBLITERATOR	245
PLATOON	225
POW	325
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	325
ROADWARS	195
SUMMER OLYMPIADES	225
STARGLIDER 2	225
SUPERSKI	215
SENTINEL	225
SCRABBLE DE LUXE	245
SUMMER OLYMPIADE	225
SKYFOX 2	195
SPACE RACER	185
THUNDERCATS	245
TEST DRIVE	325
ULTIMA 4	295
VICTORY ROAD	225
VIRUS	195
WHIRLIGIS	185
WINTER OLYMPIADE 88	195
ZYNAPS	225
1943	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INFILTRATOR 2	250
JET	430
KARATE CHAMP	190
KING QUEST 3	390
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 3	290
QUESTRON 2	245
SUPER BOULDERDASH	190
SPACE QUEST 2	290
SUBBATTLE SIM	290
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	290
ULTIMA 5	290
WINGS OGF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250
WINTER GAMES	195

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBBATTLE SIMULATOR	340
THEXDER	290

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1390

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

AFTER BURNER	299
ALIEN SYNDROME	299
ALEX KIDD	259
ALEX KIDD 2	299
ACTION FIGHTER	259
ASTRO WARRIOR / PIT POT	259
BANK PANIC	199
BLACK BELT	259
CHOPLIFTER	259
ENDURO RACER	259
F16 FIGHTER	199
FANTASIE ZONE 2	299
FANTASIE ZONE	299
GLOBAL DEFENSE	259
GREAT GOLF	259
GREAT FOOTBALL	259
GREAT BASKETBALL	259
GREAT BASEBALL	259
GREAT VOLLEYBALL	259
GANGSTER TOWN	259
GHOST HOUSE	199
KUNG FU KID	259
MISSILE DEFENSE 3D	299
MY HERO	199
OUT RUN	299
PRO WRESLING	259
QUARTET	259
RESCUE & MISSION	259
ROCKY	299
SPY VS SPY	199
SECRET COMMAND	259
SUPER TENNIS	199
SPACE HARRIER	299
SHOOTING GALLERY	259
TEDDY BOY	199
TRANSBOT	199
THE NINJA	259
WORLD SOCCER	259
WORLD GRAND PRIX	259
WONDERBOY	259
ZAXXON 3D	299
ZILLION	259
ZILLION 2	259

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE DE BASE =
CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE DE LUXE =
CONSOLE DE BASE
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT
+ PISTOLET
+ ROBOT 1890

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5

3"5 SF/DD,LES 10	99
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5"1/4

5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3", LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SH205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3"5 DF	1490
CUMANA 3"5 DF	1490
CUMANA 5"1/4 1 MEGA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3"5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	169

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

carte bleue CB

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES _____ PRIX

_____

_____

_____

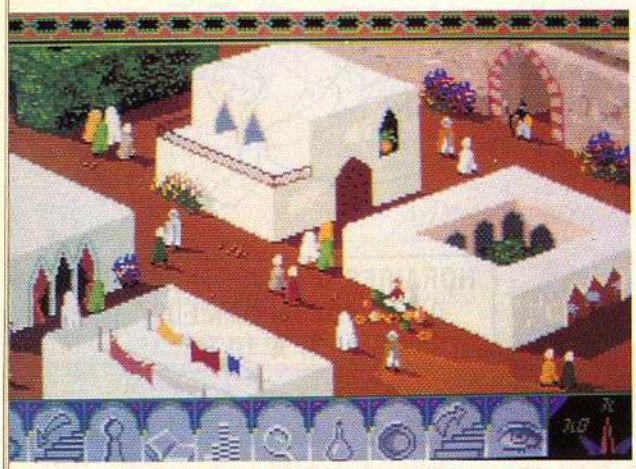
_____

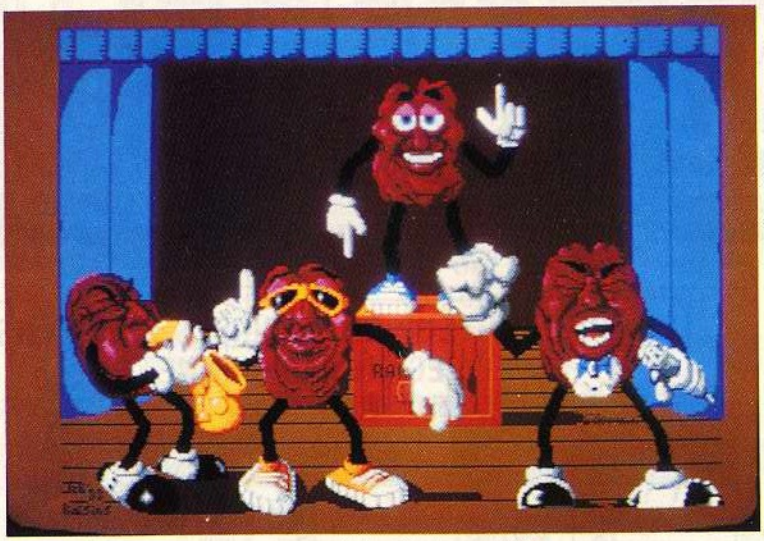
Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt.

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES





Cyber Paint, sur ST ▲

Shéhérazade, sur ST ▲

la machine. Par exemple, je regrette de le dire, l'**Arche du capitaine Blood**.

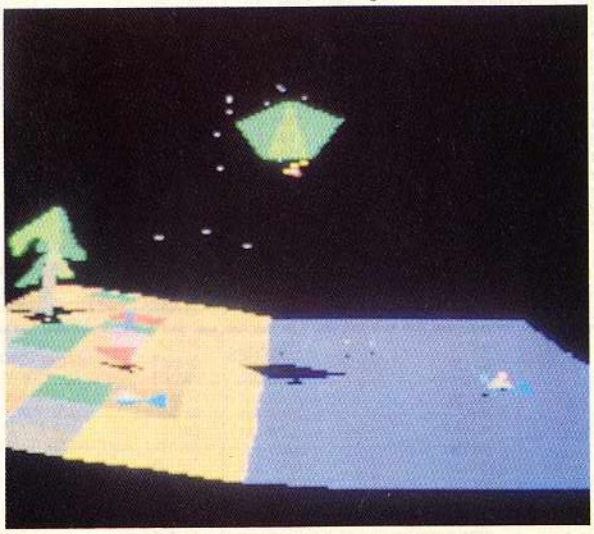
Zythoun : Comment, l'Arche du capitaine Blood est sorti sur Amiga ?

Moulinex : Et vous ne le disiez pas !

Prof ST : Pff...

Docteur Amiga : **Ere Informatique** a fait un grand jeu, OK. La version Amiga est plus riche que la version ST, OK. Simplement, au niveau technique, c'est le même jeu. Les graphismes n'ont pas été améliorés, la musique et la synthèse vocale sont à peine meilleures : simplement un peu plus claires. Ceci dit, que ça ne vous retienne pas : Blood est un spectacle véritablement extraordinaire. Et depuis le temps que les possesseurs ce ST nous font baver avec, on va enfin pouvoir se venger. Tiens, pendant que j'y pense, ils ne nous feront plus rager non plus avec **Virus**, de **Firebird**, puisqu'il est arrivé sur Amiga et qu'il est encore meilleur que sur ST : extrêmement rapide, il gagne surtout en ergonomie. Le vaisseau se manœuvre beaucoup plus facilement. Tout cela tombe très bien, puisque le jeu est vraiment excellent et qu'il est maintenant servi par une réalisation exceptionnelle.

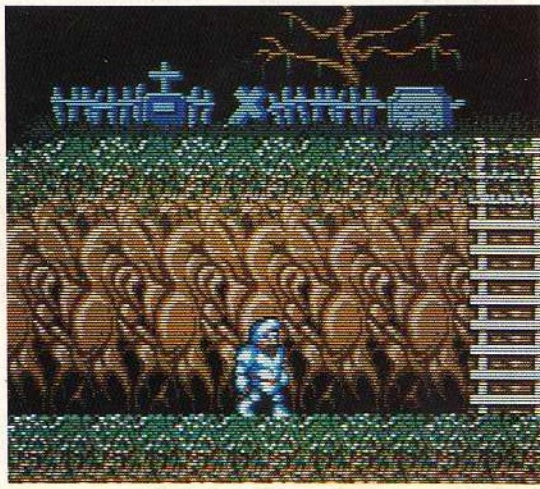
Virus, sur Amiga ▼



Prof ST : N'empêche que la renommée du ST est telle qu'on a reçu des logiciels de Yougoslavie, édités par **Software Horizon**. **Vétéran**, sorte de Opération Wolf, ne rentrera pas dans l'histoire : les graphismes ont beau être mignons, le jeu n'en demeure pas moins lent et saccadé. Toujours du même éditeur et toujours aussi mignon et saccadé, on trouve **Mafdet and the Book of Dead**, sorte de Vixen "égyptisant" mais moins sexy. Enfin, je conclus avec **Luxor**, choutezaimeupe assez réussi, mais hélas sans scrolling. Il faut quand même avouer que les dessins sont vraiment très beaux et très fins.

Zythoun : Ce n'est pas très clair, votre histoire. Que Mafdet se passe en Egypte, soit, mais que Luxor ne s'y passe pas, alors là je n'y comprends rien.

Docteur Amiga : De toute manière, comment voulez-vous comprendre quelque chose aux élucubrations de cet animal même pas savant ? Laissez-moi plutôt vous parler de **Ghost'n Goblins**, le super hit d'**Elite** qui vient enfin d'être adapté sur 16 bits ! Les deux versions, ST et Amiga, semblent quasiment finies, mais pour de stupides raisons de marketing, il semblerait que la version ST soit la première à sortir. Une chose est sûre en tout cas, depuis le temps qu'on attend cette version, elle a intérêt à être bonne ! Tout ce



Gost'n Goblins, sur Amiga ▲

que je peux vous proposer, ce n'est malheureusement que des photos d'écrans. Elles ont l'air superbes, mais j'attendrais de voir le jeu avant de me prononcer définitivement.

Prof ST : Ah bien sûr, c'est facile, ça...

Docteur Amiga : Faire taire immédiatement cet avaleur d'octets où je ne réponds plus de moi. Tant de mauvaise foi réunie en une seule personne, c'est trop, il va finir par avoir une indigestion...

Prof ST : En tout cas, toi, tu ne risque pas d'être étouffé par les logiciels. Je maintiens qu'il sort toujours plus de softs sur ST que sur Amiga.

Docteur Amiga : Mouais. C'est encore un peu vrai mais à mon avis, nous vivons les derniers mois de cette situation. Tous les éditeurs s'y mettent. Tenez, regardez **Microïds** ! Ils développent un jeu de Quad superbe, **Iron Truckers**, et bien sûr, ils le font d'abord sur Amiga. Ensuite, ils feront une adaptation comme ils peuvent sur ST. Parce que très franchement, l'Amiga 500 vaut à peine 1000 F de plus que le 520 ST, alors qu'il est au moins deux fois plus performant.

Moulinex : Je ne suis pas tout à fait d'accord avec vous. C'est vrai que, en théorie, l'Amiga est plus performant que le ST, mais la différence entre les machines doit plutôt se mesurer au niveau des programmes disponibles.

Zythoun : Ce n'est pas entièrement erroné, il faut le reconnaître.

Prof ST : Merci de votre soutien.

Docteur Amiga : Oui, je sais bien que tout le monde est contre moi, ici. Personne ne m'aime. Amis lecteurs fans d'Amiga, ne me laissez tomber, soutenez-moi. Envoyez-moi des cartes postales, des lettres, des cadeaux, bref, ce que vous voulez pour prouver que vous m'aimez. Le prof ST en sera vert de rage, comme d'habitude.

Prof ST : Eh bien, puisque c'est comme ça, je demande à tous les fans d'Atari de me soutenir également. Comme ça, on pourra facilement voir lequel d'entre nous est le populaire.

Moulinex : Si vous voulez désigner le vainqueur du duel, écrivez à : ***Micro News, Le duel, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.***

Zythoun : Ceci étant dit, j'aimerais bien avoir encore quelque nouveautés. Après tout, c'est pour ça que les lecteurs lisent ce dossier.

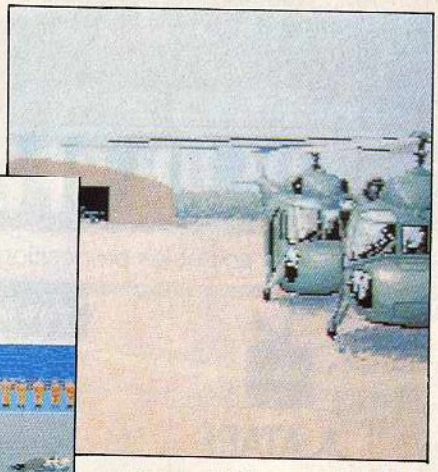
Prof ST : D'accord, je commence. Chez **Taito**, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade **Guerilla War**, pas mal adapté d'ailleurs. Bon, le jeu n'est pas extraordinaire.
Un jeu d'arcade pas mal, complètement pompé sur Ikari Warriors (scrolling vertical, jeu à deux simultanément, grenades, etc), mais qui n'en reste pas plus maniable que celui-ci. On peut, éventuellement, se laisser tenter.

Ingrid's Back, sur ST ▲

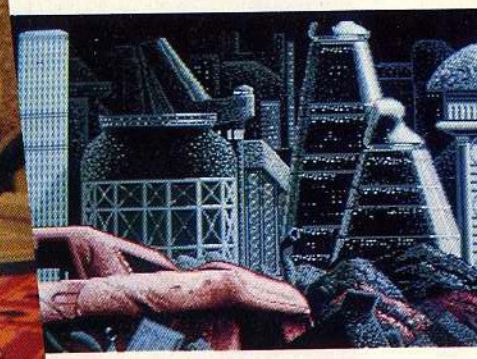
Moulinex : Alors, doc, vous avez quelque chose à répondre.

Docteur Amiga : Facile... Je peux vous dire qu'après ce que je vais vous montrer, ce prof à la gomme va se cacher tellement il aura honte. Je veux parler de **Crime Town**, édité et programmé par des italiens. Un logiciel dont la présentation est absolument extraordinaire. C'est un des plus beaux trucs que j'ai jamais vus. Non seulement les graphismes sont fabuleux (et encore, le mot est faible) mais, en plus, ils ont une touche bien particulière, une personnalité qui les rend dignes des plus grands illustrateurs professionnels de science-fiction. Les musiques et les bruitages sont à la hauteur, c'est tout dire. Mais le plus original et le plus impressionnant, c'est qu'il y a une véritable mise en scène dans le soft, un peu comme dans un film. Les séquences se succèdent les unes aux autres dans un rythme d'enfer et surtout avec une grande intelligence : on a, de temps en temps, des gros plans, qui alternent avec des vues générales. Quant au jeu lui-même, il mêle héroïc-fantasy et S.F. dans un univers glauque très proche, par exemple, de celui de

Persian Gulf, sur Amiga ▼



Persian Gulf, sur Amiga ▼▲



▲ *Crime Town, sur Amiga*

Bilal, pour les amateurs de B.D. Le jeu sera terminé d'ici un mois ou deux, nous vous en reparlerons à ce moment-là. En attendant, je vous laisse admirer les photos d'écran tout en repassant la parole à l'autre abruti.

Moulinex : Ah non, pas d'insulte !

Docteur Amiga : Mais c'est son surnom officiel. Si, si, je vous assure. Celui-là et "j'suis vert", qu'il n'arrête pas de répéter. Remarquez, c'est vrai qu'avec son ST, il n'a pas l'occasion de voir beaucoup de couleurs différentes...

Professeur ST : Avec un moniteur "normal", et non pas un machin entrelacé à triple bijecteur RVB, je trouve que le ST ne s'en sort pas si mal (voir **Shéhérazade** en 512 couleurs).

Docteur Amiga : Retenez-moi ou je fais un malheur. Par pitié, retenez-moi. Eh, déconne pas, Zythoun, retiens-moi, merde. Quand j'entends des choses pareilles... Franchement, pour un soft ST en 512 couleurs, il y en a cinquante en 16 couleurs, alors. Quant au vieux débat sur le mode entrelacé, je ne répondrai qu'une seule chose qui, je pense, mettra fin à la polémique : ta gueule !

Zythoun : Messieurs, le temps qui vous était imparti vient de toucher à son terme, vous m'en voyez désolé...

Docteur Amiga : Ah non, c'est pas possible, il me restait plus d'une vingtaine de nouveautés...

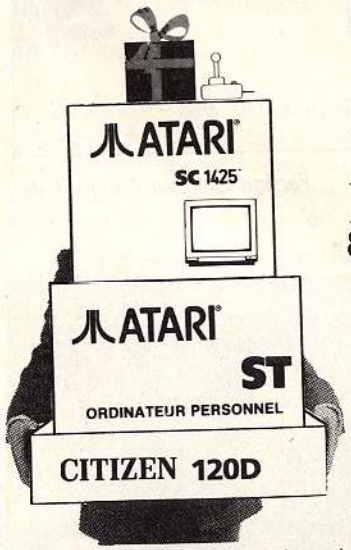
Moulinex : Ne vous inquiétez pas, on les mettra dans les news. mais le dossier ST contre Amiga est maintenant terminé. Vous avez le droit à une phrase de conclusion chacun.

Docteur Amiga : Ata... heu, non, merde, je me gourre : Amiga vaiiiiiiiincra !

Prof ST : Atari a *déjà* vaincu !

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, **S.C.A.P.** vous en donne **PLUS** pour votre **ARGENT**



PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3"1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix (valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

AMIGA

A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
Extension Mémoire pour A500	1495,00 ttc

CONSOLES DE JEU

CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

EXCLUSIF!!
Lecteurs externes
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
mono....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au 42.43.22.78.
ATARI / AMSTRAD / AMIGA

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	2880,00 ttc
Star LC-10 couleur "	3250,00 ttc
Citizen 120-D "	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles) "	4300,00 ttc

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS ☎ (1) 42-43-22-78
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

crazy CARS II

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

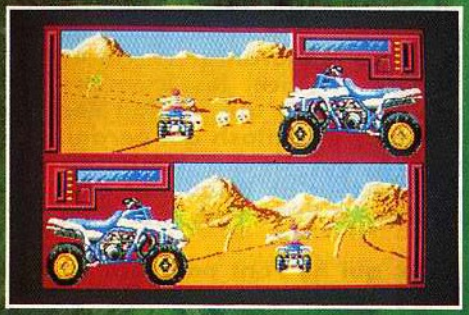
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

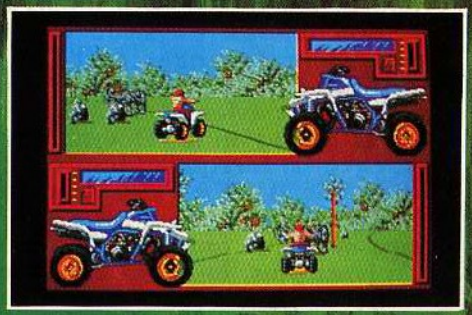
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

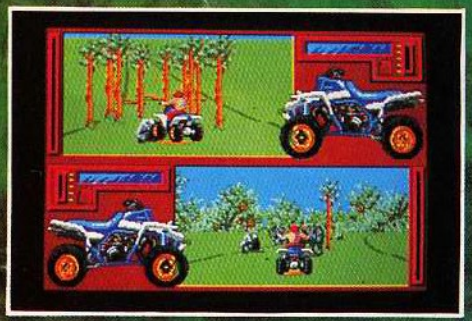
Cette fois, Vous êtes le

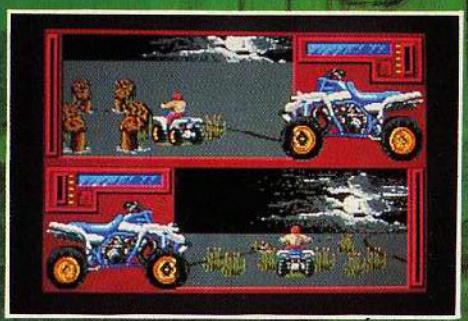
gibier...!

IRON TRACKERS









MICROÏDS

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

CATALOGUE GRATUIT

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

ORDINATEUR .....

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

PÉPÉ RÉTRO ET LES MICRO-DINOSAURES

Ladies and gentlemen, please welcome Pépé Rétro !
Il a tout vu, il a tout fait : les trois premiers pirates condamnés à la prison le 19 décembre 85, la pénurie de disquettes 3 pouces à la même époque, le rachat de Sinclair par Amstrad en avril 86, le premier compatible PC à moins de 5000 F en mai 86, le premier CPC 464 interdit de Sicob et présenté dans le hall du RER, les importations sauvages de l'Oric Atmos, les fulgurantes carrières de l'Aquarius, VG 5000 et autres Squale et Alice, les premiers Thomson à claviers "confiture", le Spectrum Plus qui perdait ses touches quand on le retournait et le premier Macintosh qui perdait ses circuits lorsqu'il chauffait, le MSX qui devait conquérir l'Europe, le TI 99 à 1290 F mais dont le lecteur de disquettes coûtait 8000 F, l'Adam qui est passé de 9900 F à 1990 F en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire !
N'en jetez plus, la micro est pleine, ceux qui ne l'ont pas vécu ne le croiront jamais !

PLACE AU TROISIÈME AGE !

Micro News : Alors Pépé, ça boume ? Toujours bon pied, bon œil ?
Pépé Rétro : Pour sûr mon gars, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes !
Micro News : C'était quoi au juste, cet ordinateur Adam ?
Pépé Rétro : C'était assez spécial, pour le moins, puisqu'il s'agissait d'un ordinateur dont le principal intérêt était, vu le prix de 9900 F, l'imprimante à marguerite livrée avec. Ce matériel présentait donc un intérêt avant tout professionnel, mais il y avait une petite particularité : l'Adam ne pouvait pas fonctionner sans la console de jeux Colecovision, sur laquelle il se branchait. Un peu comme si les compatibles PC ou le Macintosh devaient, pour fonctionner, se brancher sur la console Nintendo. Ça fait sérieux dans une entreprise... Il y avait aussi une autre surprise : le Basic n'était pas résidant, mais stocké sur cassette. Or, cette cassette s'effaçait si on la posait sur l'unité centrale ! L'Adam était donc une splendide réussite pour le rayon des farces et attrapes. Seul le prix laissait un peu à désirer... Sur le marché de la micro par contre, le plantage fut aussi rapide que colossal. Inutile de préciser que ceux qui avaient déboursé un million de centimes, pour une machine difficilement revendable à 1000 F trois semaines plus tard, étaient très mécontents ! Un revendeur parisien qui avait acheté un gros stock ferma boutique peu après.
C'est pour ça que je ne suis plus tout jeune, mon p'tit gars. Si tu avais vécu tout ça, tu ne serais pas aussi guilleret !
Micro News : Je n'en doute pas. Mais il n'en reste aucun, de ces micros vénérables qui ont fait la guerre ?
Pépé Micro **:** Attention, jeune voyou, on n'est plus tout jeune mais on se porte encore bien, mieux parfois que les jeunes ordinateurs blanc-bec ! Par exemple, le **ZX Spectrum** est devenu, en Angleterre, une véritable institution. Cet ordinateur y est encore aujourd'hui l'ordinateur le plus vendu, très loin devant l'Atari ST et l'Amiga ! Fin août 88, le pourcentage de jeux vendus sur Spectrum atteignait 44% contre 3,1% sur ST et 1,5% sur Amiga (C64 : 23,6%, Amstrad CPC : 19,5%). Voilà pourquoi tous les éditeurs anglais sortent d'abord leurs titres sur Spectrum. Rainbird, par exemple, a sorti Carrier Command sur ST et Spectrum... En France, je dois bien le dire, la situation est moins brillante, et des éditeurs comme US Gold n'importent que très peu de titres de leur catalogue Spectrum, pourtant fort riche.

Where Times Stood Still ▲

Micro News : Là, vous m'en bouchez un coin, Pépé...
Pépé Rétro : Ce n'est qu'un début ! Tiens, je te donne un autre exemple... Si je te parle de la console video **Atari VCS 2600**, tu ricanes ? Tu as tort : il s'en vend encore 20.000 par an en France ! Et il y en a 12 millions d'exemplaires dans le monde entier... De telle sorte qu'une trentaine de nouvelles cartouches vont sortir cet hiver, comme Decathlon, California Games, Commando, Summer Games, dont je te reparlerai ! En attendant, tu dois savoir qu'une centaine de titres sont encore disponibles chez DPMF, le principal importateur (tél : 46.30.99.06). Et pour les vieux fanas de la **Mattel** ou de la **Coleco**, il y a toujours des cartouches à dévorer dans le temple incontesté de la console de jeux, **2010 Electronics**...

HOPITAL SILENCE

Micro News : C'est bien tout ça, Pépé... Mais tu n'as pas quelques nouveautés à nous annoncer ?
Pépé Rétro : Pour sûr, Bill, et pas de la petite bière ! Une foule de programmes sur Spectrum : un coffret d'enfer pour commencer, **Leader Board Par 3**, ou

Console Atari 2600 ▲

3 jeux de golf, 12 "courses" au total, soit (tu peux faire le calcul) la bagatelle de 216 trous pour t'exercer la canne ! Et avec ça, la vision 3D, le relief, toutes les perspectives, tous les clubs, et tous les effets possibles ! Et en plus, dans le coffret, tu trouves une feuille de score, un récapitulatif dessiné de tous les parcours, et un aide-mémoire cartonné de la longueur de frappe de chaque club ! En un mot : fabuleux.

Tordant aussi, **Galactic Games**, une folie en 5 épreuves sportivo-martiennes totalement démentes, le 100 mètres glissade, le hockey en apesanteur, le judo psychique, le lancement du crâne, et le marathon à métamorphoses. C'est idiot et à la fois complètement génial.

Il y a aussi (titre prétentieux) **Where Times Stood Still**, en clair "le pays où le temps s'est arrêté", qui te fait tomber en avion au cœur du Tibet dans une jungle préhistorique. Graphisme super, à faire pâlir un Amstrad et parfois même un Atari ST, mais jeu plutôt moyen.

Impossible Mission II, du classique, du solide et du tout bon. Un hit incontournable, plates-formes, codes secrets, gardes hargneux, ascenseurs pas très dociles, et tout le toutim.

Fruit Machine, un petit pas cher pour les radins, une simulation de jackpot bien faite. A rentabiliser en faisant jouer ses amis au vrai pognon.

BMX Simulator, encore pour les radins, une course de trial sur anneau court, avec bosses, sables, flaques d'eau, et adversaires prêts à vous défoncer les pneus.

Enfin, je t'achève avec le plus beau, le total, le définitif coffret Ultimate, **The Collected Works**. 11 jeux, tu as bien entendu, 11 jeux dont beaucoup de hits grandioses, dont je te donne juste la liste, histoire de te faire saliver : *Alien 8, Jetpac, PSSST, Atic Atac, Lunar Jetman, Cookie, Tranz-Am, Knight Lore, Nightshade, Gunfright, Sabre Wulf...*

D'accord, c'est pas du très neuf, mais des jeux comme ça, je n'en ai plus vus depuis un bon moment !

Micro News : C'est bien, Pépé. T'as encore du neuf ?

Pépé Rétro : Oui. Une nouvelle console Atari, **la console XE** !

Micro News : Nouvelle ? Là je t'arrête tout de suite. Elle a au moins deux ans...

Pépé Rétro : Renseigné, le petit... Oui, mais ils la distribuent en France seulement maintenant. Presqu'une nouveauté, quoi ! Remarque, pour être franc, j'ai été drôlement déçu. Parce que, comparée aux consoles Nintendo et Sega, elle est plutôt dépassée. Ah, les Japs ont gagné... Certes, l'esthétique de la console est très belle, ligne effilée, carrosserie grise avec des touches de couleur pastel, bravo. La conception est astucieuse aussi. Si vous achetez l'extension XE, vous accrochez un clavier très correct à la console, et vous la transformez en un véritable ordinateur Atari 130 XE, avec un lecteur-enregistreur de cassettes en plus.

Micro News : C'est ce qu'on appelle faire du vieux avec du vieux...

Pépé Rétro : Ne sois pas insolent avec Atari, mon petit ! Qu'est-ce que tu veux, ils font leur maximum... A part ça, la boîte de base est classique, joystick, pistolet pour les jeux de tir, et connection péri, comme l'exige la technique moderne.

Le graphisme est plus triste. Du niveau de la console Coleco, pas plus. Et les couleurs ont même parfois tendance à baver. Côté jeux, pas de délire non plus. Missile Command incorporé : même pour un vieux comme moi, c'est du réchauffé. Bug Hunt, un jeu de tir pour le pistolet. Des insectes, ou bugs, se multiplient sur un circuit imprimé et il faut les dégommer au plus vite. La précision du pistolet est bonne, mais le jeu est atrocement répétitif. Et cette couleur d'écran toute verdâtre ! Pourquoi ? Pourquoi ?

Micro News : Rien d'autre, Pépé ?

Pépé Rétro : Si. Avec l'extension XE, tu as Flight Simulator en cartouche, inclus dans la boîte. Là, chapeau bas. Le programme date, mais il est toujours parfait excellent, prodigieux. J'y ai déjà passé des heures. Et j'espère vivre assez vieux pour réussir un jour à atterrir correctement...

Console Atari XE ▲

Micro News : Mouais... Et l'Oric, et l'Atmos, et le 800 XL ? Tu n'as rien à nous révéler ? Un scoop, Pépé !

Pépé Rétro : Mollo, mon ptit gars. Ce sera pour la prochaine fois. A mon âge, faut pas que je me fatigue trop... Tiens, j'boirai bien un p'tit coup de gnôle avec un biscuit, t'as point ça, mon gars ? Et puis après, j'irai me coucher...

Micro News : Voilà Pépé, un verre bien rempli et des biscuits !

Pépé Rétro : Ah merci mon gars, le Bon Dieu te le rendra. (Slurps, slurps...)

Jean-Michel Berté
Jean-Michel Maman

SORTEZ VOS CARTES VERMEIL

BLANCHE-FESSE ET LES

Blanche-Fesse s'initie à l'informatique. Cette fois-ci, plus que jamais... ELLE VOIT DES BITS PARTOUT !

Blanche-Fesse : Tu serais capable de me mettre sur l'ordinateur ?
Le nain Screen : Ben oui, avec un tabouret pour me rehausser, ça devrait pouvoir se faire
Blanche-Fesse : Arrête, pauvre obsédé ! Je veux dire : pourrais-tu te débrouiller pour qu'on me voit sur l'écran de l'ordinateur ?
Le nain Screen : Ah... te mettre en dessin. Oui, bien sûr.
Blanche-Fesse : Tu voudrais bien ?
Le nain Screen : Oui, mais à une seule condition. Je ne te dessinerais dans l'ordinateur que si tu te fous à poil !
Blanche-Fesse : Il est fou, ce nain... Mais bon, d'accord, moi ça ne me gêne pas. Attention : pas touche ! Oh, j'y pense... Es-tu sûr que je serai aussi belle qu'en vrai ?
Le nain Screen : Ça dépend de l'ordinateur. Moi, je dessine comme un dieu.
Blanche-Fesse : Et pourquoi ça dépend de l'ordinateur ?
Le nain Screen : Parce que certains ont de meilleures capacités d'affichage que d'autres. Un écran de micro, c'est composé de milliers de points, ou pixels. Ils forment une grille invisible sur l'écran. Plus les points sont nombreux, plus la grille est fine, plus l'image est bonne. Un bon mode d'affichage, cela fait en moyenne 640 points (en horizontal) sur 400 points (en vertical).
Blanche-Fesse : Et tous les ordinateurs ont ça ?
Le nain Screen : Oui, quasiment, et certains ont même une meilleure résolution. Mais ce qui compte alors, c'est le nombre de couleurs affichables simultanément. Parce qu'il ne suffit pas d'annoncer quinze millions de nuances de couleurs, il faut savoir combien de couleurs différentes peuvent être présentes au même moment sur l'écran. Et s'il n'y en a que deux, on a du noir et blanc...
Blanche-Fesse : Oh non... Je veux qu'on voit la couleur de ma peau...
Le nain Screen : Oui, oui ! Le rose tendre de tes petites fesses ! (Note de la rédaction : il fallait le préciser, les fesses de Blanche-Fesse ne sont pas blanches, c'était juste pour le jeu de mot...)
Blanche-Fesse : Du calme, nabot lubrique ! Et j'espère que tu as un maximum de couleurs pour moi ?!
Le nain Screen : Doucement... Tout dépend de la mémoire de la bécane. Car tout écran est toujours mémorisé dans la mémoire du micro. Chaque point, chaque pixel est stocké en mémoire ! Tu peux faire le calcul. 640 points sur 400, cela fait 256 000 points au total. Pour chacun, l'ordinateur doit savoir en permanence sa couleur. Et plus il y a de couleurs, plus il lui faut de mémoire pour le savoir...
Blanche-Fesse : Je ne comprends rien. Tu cherches à m'embrouiller. Je ne me déshabillerai pas sans comprendre !
Le nain Screen : Ok. Je t'ai déjà parlé des "bits" dans le dernier numéro de l'excellent Micro News. Dans un bit, unité minimale d'information, on peut stocker un 0 ou un 1, pas plus. Eh bien, si tu as un affichage noir-et-blanc, il suffira d'un bit pour stocker chaque pixel. 1 voudra dire blanc (allumé), 0 voudra dire noir (éteint). Moralité : il faudra 256 000 bits pour stocker notre écran noir-et-blanc de 640 pixels sur 400.

Blanche-Fesse : Je comprends.
Le nain Screen : Tant mieux. Alors enlève ta robe pour me donner du courage.
(Blanche-Fesse enlève sa robe. Mais elle porte dessous un jupon et un tricot de corps Damart.)
Le nain Screen : Ah ouh ! Bon bon, je continue ! Imaginons maintenant que nous ayons un écran à 4 couleurs. Il faudra 2 bits pour stocker la couleur de chaque pixel. Couleur 1 : 0 dans le premier bit, 0 dans le second. Couleur 2 : 0 dans le premier bit, 1 dans le second. Cou-

SEPT BUGS

leur 3 : 1 et 1. Couleur 4 : 1 et 0. Moralité : il faudra 512 000 bits pour stocker notre écran 4 couleurs, le double du précédent. Maintenant, enlève ton jupon !

Blanche-Fesse : D'accord, nain salace ! (Elle porte dessous des porte-jarretelles en laine d'Ecosse)

Le nain Screen : Damned ! Je continue... Disons que nous voulons 16 couleurs. Eh bien, il faudra 4 slips... euh, 4 bits pour stocker la couleur de chaque pixel. Croyez-moi sur parole, je n'ai pas le courage de vous faire la démonstration avec les 0 et les 1 ! Moralité (si l'on peut dire...), il faudra 1024 000 bits pour stocker notre écran 16 couleurs de 640 pixels sur 400. Balance-moi ce Damart !

Blanche-Fesse : D'accord, avorton gluant !

Le nain Screen : Nondedju ! Crénom, la belle femelle ! Bon, je continue mais j'ai du mérite... Imaginons que nous voulons un écran de 3228 couleurs...

Blanche-Fesse : Arrête, ça suffit, on a compris ! Parle en clair maintenant !

Le nain Screen : Bon. Un octet contient 8 bits. En 4 couleurs, notre écran occupe 128 000 octets, soit 128 K de mémoire. En 16 couleurs, il occupe 256 K. Bref, c'est beaucoup. Les constructeurs diminuent ces chiffres avec des Ram vidéo (circuits et mémoire spéciaux pour l'affichage) et des méthodes de "compactage" diverses.

Mais en fait, ce qu'il faut retenir, c'est que plus un micro a de mémoire et de ram vidéo, et un microprocesseur spécialement affecté à l'affichage, plus ses écrans seront beaux. A poil tout de suite !

Blanche-Fesse : Du calme, nain vicelard ! On m'a aussi parlé de sprites. Qu'est-ce que c'est ? Une boisson pour micros ?

Le nain Screen : Main non, ma pauvre... Ce sont de petits objets, ou personnages, qu'on peut déplacer librement sur l'écran. Ils ne modifient pas le décor sur lequel ils passent. Comment ? Parce qu'ils ne sont pas stockés dans la mémoire-écran, mais dans la mémoire générale de l'ordinateur. Ainsi, pour simplifier, ils ont seulement l'air de se déplacer sur l'écran, mais en fait tout se passe en Ram. Si bien que l'affichage (le fond de l'écran) n'est pas vraiment modifié, et qu'on gagne en souplesse et en rapidité d'animation...

Blanche-Fesse : Et comment fait-on pour qu'ils marchent, ou sautent ?

Le nain Screen : Facile. On fait alterner rapidement, au même endroit, plusieurs sprites très légèrement modifiés. C'est le principe de la lanterne magique. Par exemple, pour faire marcher un personnage, on affiche d'abord, pendant un dixième de seconde, un sprite où ses jambes sont réunies. Puis aussitôt un autre sprite où ses jambes sont un peu plus écartées. Puis encore un autre sprite où ses jambes sont très écartées. Tiens, à ce sujet, nous pourrions passer à une démonstration de travaux pratiques qui te permettrait de bien saisir toute l'ampleur du phénomène...

Blanche-Fesse : Excellente idée ! Mais tu ne peux pas tout faire à la fois, ça te fatiguerait trop, c'est fragile ces petites choses là... Ouh ouh, Prince Chargeant !

Le Prince Chargeant : Oui voilà, j'arrive. Prestation hors-pair, qualité du service, maison de confiance et de renommée...

Blanche-Fesse : Toujours aussi vantard.... Heureusement que tu as quelques qualités cachées... Viens un peu par ici, j'ai besoin d'une bonne leçon. Toi Screen, pendant ce temps, explique-moi donc ce qu'est un langage de programmation...

Le nain Screen : (évanoui) Gasp ! C'est encore moi le dindon, c'en est trop...

J.-M. Berté/J.-M. Maman

LA CONFÉRENCE D'ABONDOS

Des animations marrantes pour des softs pourtant très pros ▶

Dans le monde de l'informatique professionnelle, septembre et octobre sont deux mois généralement chargés en nouveautés. Heureusement, le professeur Abondos est là : il n'a pas arrêté de courir de salons en expos et de shows en démonstrations. En plus, il a fait tout ça pour vous ! Mais n'attendons pas plus longtemps. Mesdames, messieurs, voici le professeur Abondos...

Abondos : Merci, merci... Vraiment, ce n'est pas la peine !

Micro News : Si, si, je vous en prie, c'est la moindre des choses.

Abondos : Bon, si vous insistez... Il faut dire que j'ai beaucoup voyagé, ces derniers temps. D'abord, je suis allé à Londres, au PC Show voir les **nouveaux Amstrad compatibles P.C.**, la série des PC 2000 qui comprend le 2086, guère intéressant par rapport au 1640 : il possède le mode VGA, mais son micro-processeur 8086 ralentit beaucoup les opérations d'affichage. Mieux vaut lui préférer le 2286, avec un 80286, qui est lui parfaitement à l'aise pour manier le VGA. Et avec le 80386 du PC 2386, c'est carrément le paradis. D'ailleurs... saviez-vous qu'Intel avait annoncé le 80486 ? Quand on voit la puissance du 386, qui est encore sous-exploité par 99% des logiciels, on se demande jusqu'où ça va aller...

Micro News : C'est vrai. Mais il semble que de plus en plus les nouveaux P.C., notamment le nouvel Amstrad, commencent à bien utiliser les ressources du 80386 ?

Abondos : C'est parfaitement exact, et la situation continuera de s'améliorer régulièrement. D'ailleurs, on a parfaitement pu le constater au Micro 88 !

Micro News : Qu'est-ce que c'est que ça, le Micro 88 ?

Abondos : Ne cherchez pas, c'est nouveau. Disons, en gros, que c'est la réunion de tous les salons concurrents dans le cadre de ce qui aurait dû normalement s'appeler le Sicob Micro.

Micro News : Si les lecteurs s'y retrouvent, ils auront de la chance...

Abondos : Par contre, c'était pas très dur de se retrouver à l'intérieur : le salon était vraiment minuscule par rapport au Sicob de printemps.

Micro News : Alors, il devait y avoir des choses intéressantes, je suppose...

Abondos : Moyen. Tenez, je vais vous donner un exemple. En arrivant, je me suis rué vers le stand Amstrad pour avoir le plaisir d'examiner plus en détail les PC 2000 que j'avais pu entrevoir à Londres. Hélas, déception, point de PC 2000 sur le stand Amstrad. L'explication est cependant toute simple : ils étaient encore à Londres. Déçu, je m'éloigne un peu et je tombe illico sur un revendeur qui expose un 2086, écran couleur VGA et tout, et tout. Hélas ! J'espérais obtenir des informations techniques supplémentaires pour vous faire baver un peu, mais la personne qui tenait le stand s'y connaissait visiblement autant que ma concierge. Et encore, ma concierge, quand elle fait un effort... Bref. Je lui demande de me parler du VGA, il s'embrouille dans la compatibilité EGA et CGA, je lui parle mémoire vive, il me répond lecteur de disquettes (authentique !). Du coup, je suis resté admirer un moment la bête, dans mon coin. Quand j'en ai eu marre d'entendre l'autre gugusse réciter laborieusement la doc technique (et en se plantant allégrement sur la vitesse ou les capacités réelles !), je suis allé faire un tour : j'ai rarement entendu une contre-pub pareille. Vivement Amstrad Expo : là, les machines seront sur le stand Amstrad, avec des vrais techniciens qualifiés à qui vous pourrez poser toutes les questions qui vous turlupinent...

Micro News : Ah bon, les PC 2000 seront à Amstrad Expo ?

Abondos : Certainement, en effet. Et vu la qualité de ces engins, je vous recommande vivement la visite.

Micro News : Mais, est-ce à dire que tout le Sicob...heu le Micro 88 était inintéressant dans l'ensemble ?

Abondos : Non, il ne faut pas exagérer. Disons, à l'image de ces fameux PC 2000, frustant. On a des belles machines ou des logiciels extraordinaires, mais soit ils ne sont pas encore disponibles, soit le responsable du stand est incapable de vous en dire quoi que ce soit (cf plus haut). Mais en cherchant bien, on finisssait par trouver certaines nouveautés vraiment intéressantes.

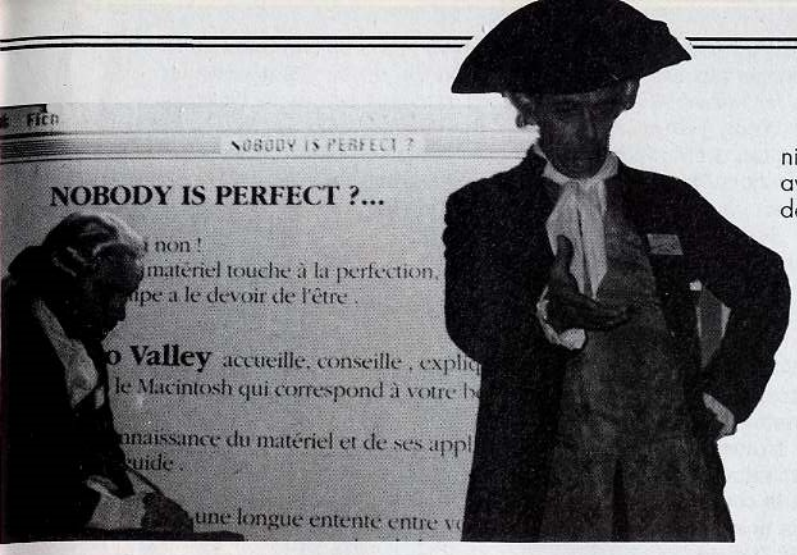
Micro News : Quoi, par exemple ?

Abondos : Par exemple **Robot Boutique**, édité par les **Logiciels du Jaguar**.

Micro News : Oui..?

Abondos : C'est un logiciel qui reprend

▲ Un moniteur géant pour accueillir les visiteurs



le principe de départ de l'excellente Robot Compta : ultra-performant mais, paradoxalement, utilisable complètement par un néophyte. Robot Boutique vous permet de gérer entièrement un magasin de détail, en imprimant les tickets de caisse mais aussi en faisant la gestion des stocks, etc. La place manque ici pour que je vous parle en détail, mais sachez que le logiciel tourne sur ST et PC (bientôt sur Amiga...), et qu'il est vraiment extraordinaire : innovateur et ultra-performant. Si vous avez une boutique, ça vaut vraiment le coup, quitte à acheter un P.C. exprès.

Micro News : Ça a l'air fabuleux !

Abondos : Bon, voyons aussi le reste. Sur le stand **Micro Application**, il y avait surtout des produits ST (et bientôt Amiga). Par exemple, **GFA RayTrace**, un programme de graphisme 3D en GFA (mais tous les calculs sont en assembleur) et qui est impressionnant. Petit détail : pour faire une animation qui comportera vingt images, prévoyez un jour et demi à plein temps pour votre ST.

Micro News : Mais sur PC, il n'y avait rien ?

Abondos : Si, bien sûr. D'abord, PC Organiseur, dont je vous parlerai en détail le mois prochain. Ensuite, pas mal de bouquins sur des sujets divers et variés. Plus que jamais, si vous avez besoin d'un renseignement sur tel ou tel domaine qui concerne le PC, hard ou soft, foncez chez Micro App', vous y trouverez sûrement votre bonheur.

Micro News : Et quoi d'autre ?

Abondos : Pas grand-chose, si ce n'est que les prix du hard commencent à baisser de nouveau pour les P.C., ce qui est logique puisque le prix des Ram se tasse quelque peu. Quelques jours à peine après le Micro 88 (qui a quand même attiré la bagatelle de 50 000 visiteurs), je suis allé me balader à **Apple Expo**.

Micro news : C'était la cinquième édition, si je ne m'abuse ?

Abondos : Absolument, mais, pour la première fois, l'expo se tenait à la grande Halle de la Villette, un lieu magnifiquement aménagé avec des palmiers et des décors superbes. Et je ne vous ai pas encore dit le plus fort !

Micro News : C'est quoi le plus fort ?

Abondos : L'entrée était construite autour d'un gigantesque **Macintosh IIx** qui devait faire vingt mètres de large sur deux mètres de haut. A côté, il y a avait un gigantesque moniteur de dix mètres de haut. Spectaculaire et original. En tout cas, c'est un moyen intéressant et inédit de présenter une nouvelle machine...

Micro News : Pitié, arrêtez de nous faire languir ! Parlez nous en détails de ce fameux Mac IIx ou je craque...

Abondos : Bon, d'accord, je vais vous donner quelques détails. Tout d'abord, sachez que ce Mac new look ne sera pas disponible avant plusieurs semaines à un prix non encore communiqué mais qui risque de provoquer pas mal de crises cardiaques : à mon avis, il fera pas loin de 65 000 francs... La nouveauté principale, c'est bien sûr son nouveau micro-processeur 68030, un 32 bits complet. Le Mac IIx est le premier micro au monde a disposer d'un processeur aussi puissant. Malheureusement, le gain de vitesse n'est "que" de 15% vis-à-vis du Mac II.

Micro News : Et pourquoi donc ?

Abondos : Parce que dans le Mac II, le 68020 était allégé de la gestion de la mémoire virtuelle paginée par le (PMMU) alors que le 68030 (le "Oh ! Thirty", comme le surnomment les américains) doit aussi s'en occuper. Mais en fait, Apple n'a pas spécialement cherché la rapidité...

Micro News : Ah bon ?

Abondos : En effet, le but du Mac IIx est

avant tout de devenir une station de travail UNIX ! Le IIx dispose également d'un co-processeur 68882 qui effectue les calculs mathématiques deux fois plus rapidement que le 68881. En plus, il dispose d'un lecteur 3,5 pouces qui est maintenant capable de relire les fichiers MS/DOS ! Enfin une solution simple à tous les problèmes de transfert. Deux petits détails pour finir, la mémoire vive est de 4 mégas à l'origine et peut être étendue à 8 Mo sur la carte-mère et la résolution maximale atteint 640 par 480 en 16 couleurs...

Micro News : Eh bien dites-moi, c'est pas mal tout ça !

Abondos : Absolument. D'autant plus qu'un **nouveau modèle de Mac SE** a également été présenté, comme je vous l'avais laissé entendre le mois dernier. Ce grand frère possède 2 Mo de Ram (extensible à 4) un disque dur 40 mégas ultra-rapide (30ms). Sinon, c'est quand même un SE classique. Par contre, on parle beaucoup d'un hypothétique nouvel **Apple II GS** qui aurait enfin un vrai micro-processeur 16/32 bits et qui pourrait avoir une certaine compatibilité avec le Mac Plus par transfert direct des sources 68000. Par contre, il ne serait plus vraiment compatible avec les vieux Apple II.

Micro News : Quel dommage !

Abondos : Hé oui, le temps passe... D'ailleurs, ça me fait penser que je me suis garé en double file tout à l'heure... Excusez-moi et rendez-vous le mois prochain...

Micro News : A bientôt, professeur !

TIGER ROAD™

Photos d'écran de la version Arcade.

Un conte Chinois ancestral de la Chine Médievale, pays de mystères et d'intrigues, berceau des arts martiaux. Ryu Ken Oh, un bandit dévaste les villages envôle les enfants comme fantassins dans une armée de barbares. C'est vous, Lee Wong, l'Etudiant Suprème du Temple de Oh Rin, qui avez été choisi pour arrêter ces massacres.

Votre mission sera contrée par de nombreux ennemis: des ninjas volants, des guerniers, d'atroces dragons, d'acrobatiques Sumo, des géants pour en nommer que quelques uns. Votre voyage se déroule sur de multiples niveaux et sera plein de dangers cachés comme les pierres roulantes, par exemple. Vous aurez besoin de toutes vos capacités en matière d'arts martiaux pour trouver Ryu Ken Oh, seul et vaincu. Et si vous atteignez la confrontation finale, reposez-vous et refaites-vous une santé pour la bataille sanglante avec le tyran de l'Orient.

TM

CBM 64/128
cassette/
disquette
Amstrad
cassette/
disquette
Spectrum
cassette/
disquette
Atari ST
disquette
Amiga
disquette

© 1988 CAPCOM CO. LTD.
– Fabriqué sous la license CAPCOM CO. LTD., Japon. Tiger Road™et CAPCOM™sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD.
de GOI Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd (France), S.A.R.L. BP3, Lot Nr 1, Zac des Mousquettes, 06740 Châteaneuf de Grasse, FRANCE.

CAPCOM™

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE

LE DEFIS DE

TAITO®

COIN-OP

© TAITO CORP. 1986.

ARKANOID — LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. ARKTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."

© TAITO CORP. 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.

© TAITO CORP. 1988

TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et les videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."

© TAITO CORP. 1987.

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide... Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant, il captivera et enchantera le joueur.

© TAITO CORP. 1987.

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

AMSTRAD

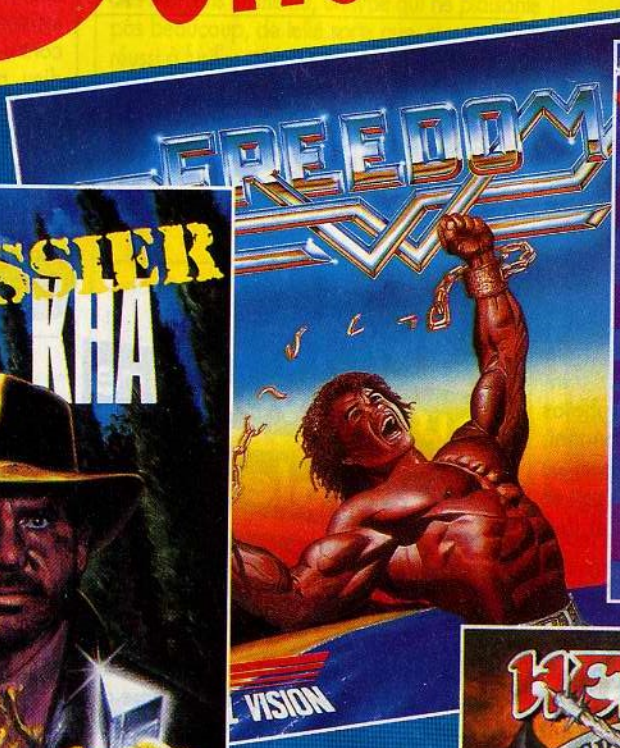
© TAITO CORP.

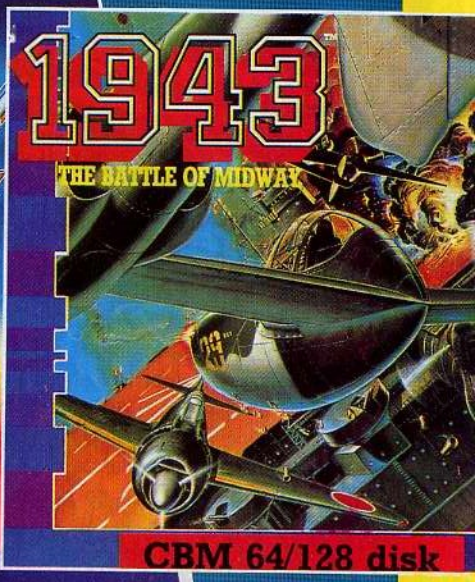
BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

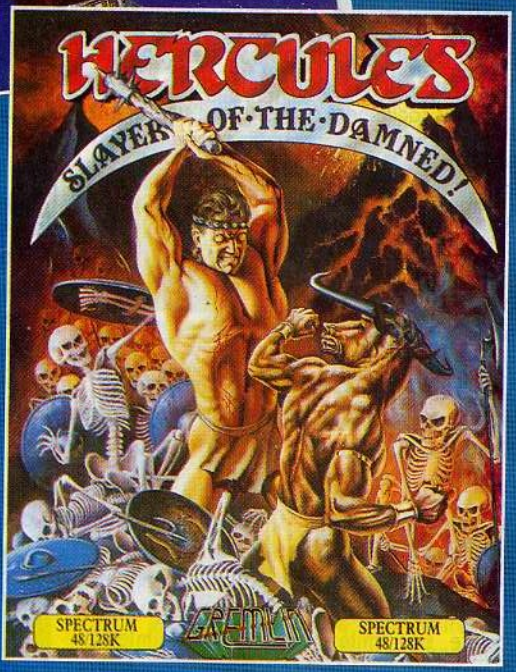
Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahnn!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

LES Softs DU MOIS







5	Plus de 300 F	4	Génial
		3	Excellent
4	Entre 200 et 300 F	2	Moyen
3	Entre 100 et 200 F	1	Médiocre
2	Moins de 100 F		Horreur absolue

XOR

Labyrinthe ne fait pas le moine

Voilà un jeu qui a priori ne paye pas de mine. Petit package à la jaquette franchement nullarde, et aux photos d'écrans pas vraiment attirantes. Pourtant, sous ces dehors austères, se cache un petit jeu qui pourrait bien faire parler de lui : il s'agit en effet d'un Boulder Dash en bonne et due forme !

Le principe du jeu est absolument identique : dans plusieurs labyrinthes, ramasser tous les bonus (ici, des masques) avant de pouvoir passer au tableau suivant. Il va de soi que ce n'est pas si simple, puisque les dits bonus ne sont pas facilement accessibles ; une bonne

Photo Atari ST ▲

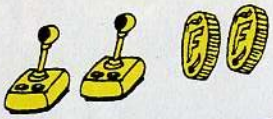
dose de réflexion est nécessaire pour réussir à en dégotter certains. De plus, des tas de bêbêtes aussi bizarres qu'étranges de cake se font une joie d'essayer de vous mettre des bâtons dans les roues (le temps n'est, par contre, pas limité - y vaut d'ailleurs mieux). Conséquence de tout ça : on réfléchit un peu et on rigole beaucoup. Après tout, c'est ce qu'on attend de son ordinateur, non?

Bref, si Xor n'a pas ré-inventé le fil à couper le beurre, il n'en demeure pas moins un jeu intéressant, joli graphiquement parlant, et rapide au niveau de l'animation. Sachez enfin qu'un petit concours est organisé autour de Xor : à la fin de chaque labyrinthe, le programme vous donne une lettre ; si vous réussissez à reconstituer le mot magique (de quinze lettres donc), vous pourrez recevoir le titre de "Membre de l'Ordre de Xor", accompagné d'un certificat et d'un badge. Ça, c'est du beau cadeau ; merci monsieur Logotron.

Cassette et disquette Logotron pour C64, Amstrad CPC, Spectrum, BBC et Atari ST.

Septh

MIKE & MOKO



Jeu d'aventure à double visage...

Les rois du jeu d'aventure à commandes textuelles frappées au clavier (genre disparu pourtant depuis quelques années) ont encore frappé !

Côté scénario, nous ne nageons pas dans l'originalité sans mesure : vous êtes enfermé dans une prison et il va falloir essayer d'en sortir. Par contre, la conception du jeu est astucieuse : vous incarnez simultanément deux frères, qui se trouvent dans des endroits différents, qui ont chacun leur fenêtre d'affichage, et chacun leurs ordres à effectuer. C'est d'autant mieux que si vous êtes deux, chacun peut incarner le rôle d'un des deux frères et l'aventure devient à la fois conviviale et interactive. Les jeux d'aventures jouables vraiment à deux sont rares, bravo !

Le menu de commandes frappées avec le clavier numérique ou les touches de fonction est aussi extrêmement commode, avec ses options de sauvegarde de la partie sur disquette, ou de la position en cours en mémoire centrale.

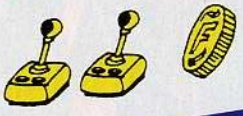
Enfin, si le graphisme de la jaquette est d'une incroyable laideur, les écrans du jeu sont par contre très agréablement dessinés. Mais bon dieu, pourquoi ne pas avoir mis la photo d'un écran sur la jaquette ?!

Bref, nous ne comprenons pas très bien la stratégie de MBC, mélant des principes de jeu déjà vus et des trouvailles très originales, et cachant ses plus beaux dessins au fond de son logiciel...

Disquette MBC pour Amstrad CPC.

J.-M.M.

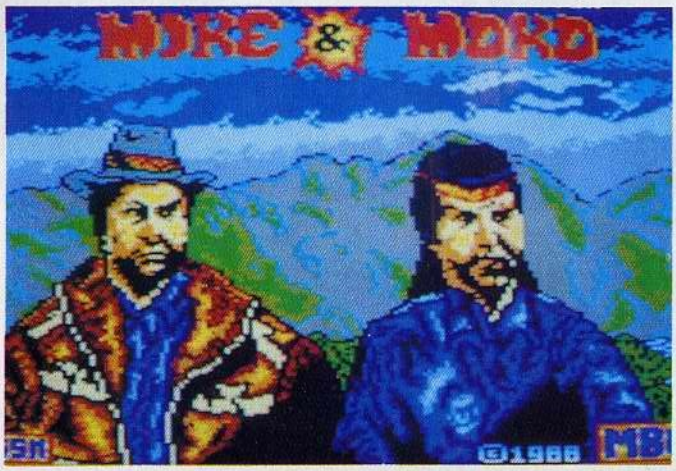
ON THE RUN... AGAIN !



Shabada bada

Shabada bada, wouap wouap... Je m'présente : Rick Swift, chargé de mission, envoyé spécial de la Fédé de Toutskibougetutire, wouap !, pour explorer un labyrinthe dessiné façon Sabre Wulf ou Covenant. Shoubidou.

Le laby est jaune citron et vert petits pois et, doubi, doubi, peuplé de fleurs mutantes, rickety tap tap et de bestioles bizarroïdes comme dans les softs d'il y a cinq ans. Quoi, le graphisme vous plait pas ? L'originalité vous attriste La musique vous désespère ? Faut se consoler, mec, c'est pas si mal fichu et ça ne vaut que £ 1.99 ; autrement dit 25 balles. D'accord, ça vaut pas plus ! Pou pou pidou !



Cassette Silverbird pour CPC.

A.Man

THE VINDICATOR

Martiens grillés aux fines herbes

Ça devait arriver : cette fois, les envahisseurs ont gagné, ils ont rasé la Terre, ils s'y sont installés sans vergogne, et les quelques humains qui ont survécu se cachent comme des rats. Triste, très triste. D'ailleurs, le Vindicator le pense aussi. Et quand le Vindicator n'est pas content, il le fait savoir ! Il prend donc sa mitraillette sous son bras et s'enfonce dans le complexe souterrain des martiens. Là, on assiste à une reprise presque conforme du logiciel Impossible Mission. Des ascenseurs, des gardes, des réserves de munitions ou d'oxygène, et des ordinateurs à consulter pour pirater des codes secrets et faire sauter l'ensemble du réseau informatique des martiens... Une trouvaille quand même : on ne vous donne les codes que si vous résolvez des sortes d'anagrammes. Marrant au début, exaspérant par la suite.

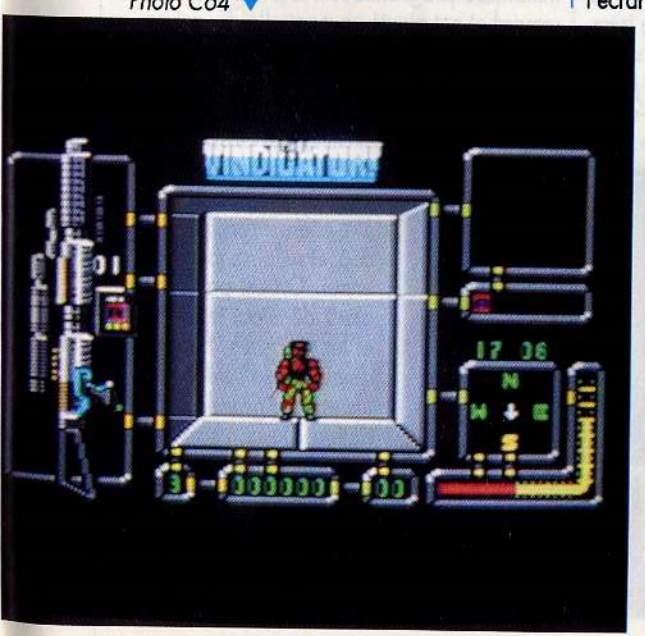
Le logiciel s'arrêterait là, on serait déçu. Heureusement, on passe aussitôt à une seconde scène, où Vindicator, en avion, attaque les installations ennemies dans le plus pur style jeu d'arcade tape-dur. C'est bon, et ça va vite.

La troisième étape est plus ronronnante, une descente aux enfers dans le labyrinthe du chef des martiens lui-même, un type qui ne plaisante pas beaucoup, de telle sorte que, si vous avez réussi à fusiller tous ses gardes (récalcitrants), le boss risque encore de vous faire goûter à quelques spécialités martiennes très désagréables... Un jeu solide, presque inépuisable, et joliment réalisé. Normal : à la base, c'est du Konami.

Disquette Imagine pour CPC.

J.-M.M.

Photo C64 ▼



THE KING OF CHICAGO

Un peu cru...

Chicago 1931. Vous êtes le jeune et charmant Pinky Callahan et désirez prendre le contrôle total de Windy City, en clair, devenir le roi de Chicago. Yeeah !

Des images (souvent statiques), défilent à l'écran. Celles-ci comportent un texte représentant plusieurs options. A vous de choisir l'une d'entres elles afin d'influencer le déroulement du scénario. Étant donné que l'action se déroule durant les années 30, vos décisions devront être en rapport avec la situation en cours : meurtres, violence, traîtrise, corruption...

De minuscules parties d'arcades viennent parfois entrecoupées le jeu quelque peu monotone. Vous devrez par exemple, bombarder un immeuble à partir de votre voiture, ou également tirer vite et bien sur votre adversaire lors d'un affront. La réussite de ces différentes scènes détermine la suite des événements.

A signaler tout de même que le jeu utilise des termes anglais plutôt réservés aux plus vieux d'entre nous, et que la connaissance de certains (vilains) mots est indispensable pour la compréhension du logiciel.

L'ensemble du jeu, quoique n'utilisant pas à fond les ressources colorées de certains PC, reste d'excellente qualité. Les différentes scènes et dessins sont d'une finesse exemplaire. Dommage que son homologue français ne soit pas prévu...

Disquettes Cinemaware pour PC, existe également pour Macintosh, Apple II, Amiga. Adaptation prévue Atari ST.

R.C.

Photos PC ▲

Photo PC

DOSSIER KHA

Bien d'chez nous !

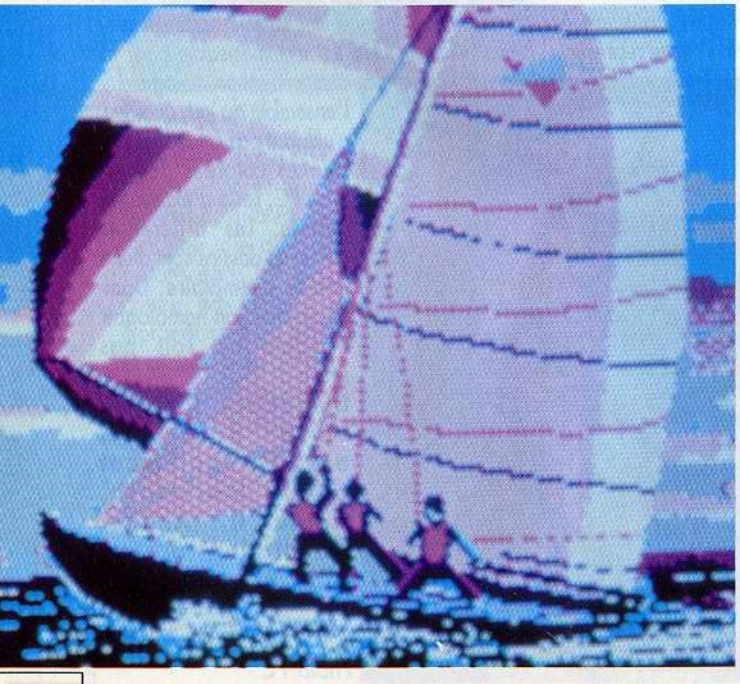
Les jeux d'aventure abondent sur PC. Souvent en anglais et très bons pour la plupart, ils restent malheureusement inabordables pour bon nombre d'amateurs ne maîtrisant pas parfaitement la langue pourtant la plus parlée au monde. Dossier Kha fait exception dans ce domaine.

Le professeur Kha, imminent chercheur, a disparu. Son laboratoire est à votre disposition et vous allez pouvoir y mener toutes les investigations possibles. Au cours de vos pérégrinations, il vous faudra, entre autre, trouver la combinaison d'un coffre-fort (inutile que je vous la fournisse, elle est générée aléatoirement), ou encore développer une photo sans pour autant oublier d'éteindre la lumière !

Le pavé numérique servira, comme à l'accoutumée, à se déplacer dans les différentes scènes du jeu. Quelques touches de fonctions sont prédéfinies et éviteront certaines frappes fastidieuses. Les accès disques, pourtant fréquents, ne nuisent en rien au bon déroulement du jeu. L'analyse s'effectue dans d'excellentes conditions et aucune surprise, autre qu'une certaine pointe d'humour bien utile dans un tel jeu, n'est à prévoir. Voilà donc trois disquettes pleines d'aventures qui en régaleront plus d'un.

Disquettes Microïds pour PC et compatible (CGA).

R.C.



DEEP FOREST

Promenons-nous dans les bois

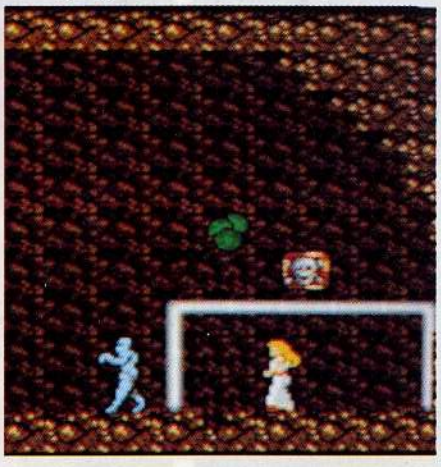
Tu parles d'une ballade ! Passe encore qu'il faille voler au secours de la deux-cent-huit-millième princesse enlevée par des programmeurs fous de jeux d'arcade/aventure... Mais vraiment, que ce sous-bois est mal fréquenté ! D'abord, les oiseaux : ils vous volent sur le visage en lâchant une fiente maléfique. Et l'énergie baisse. Puis, les rochers : secoués sans doute par la digestion difficile d'un aventurier précédent, ils sautent dans tous les sens comme des damnés. Et l'énergie baisse. Ah ! Un trou où se cacher ! Pas de chance : une chute interminable, atterrissage forcé dans une fosse obscure, chauves-souris au programme. Et

l'énergie baisse. Tiens, voici deux affreux ? Des gardes peut-être, avec des fusils, et de solides armures, puisqu'il faut une bonne dizaine de coups avant de les transformer en chair à pâtée. Et l'énergie baisse. Et c'est la mort. Déjà !

Bon, reprenons depuis le début. Et surtout, arrêtons-nous à la boutique initiale pour prendre une arme plus puissante... Il y a un cer-

tain progrès : notre héros aura au moins entrevu le grand château souterrain avant de passer l'arme à gauche...

Deep Forest, vous vous en doutez, est très difficile. Les programmeurs ont même eu du remord et ont ajouté un menu d'aide, qui permet de reprendre des forces et de dialoguer avec la princesse, pas avare de bons tuyaux. L'action générale rappelle Metroïd sur Nintendo, l'ambiance est celle, plus classique, de tout jeu d'aventure héroïc-fantasy. Le cocktail, sans être bien surprenant, est bon, et se laisse jouer sans ennui. On est par contre assez déçu par les décors et les monstres, finement dessinés, mais très répétitifs et sans grande imagination. Du bon soft japonais de consommation courante.



Cartouche Xain pour MSX 2.

J.-M.M.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

ORDINATEURS MSX

MSX1

CANON V20 ..... 950 F
SONY HB 75 F ..... 990 F
YAMAHA YIS 503 ..... 790 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8220 ..... 1 750 F
MSX2 sans lecteur de disquettes
Philips NMS 8245 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 720 K, livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur ..... 1 990 F
Monochrome ..... 990 F

MUSIQUE

NMS 1160, clavier musical ..... 1 190 F
NMS 1205, music module ..... 790 F

IMPRIMANTES

Sony PRNC 41, table traçante 4 couleurs ..... 990 F
Philips NMS 1421 ..... 2 290 F
Sony PRNT 24 ..... 590 F

LECTEUR DE CASSETTES

Philips VY 0030 ..... 350 F

LECTEUR DE DISQUETTES

PROMO Sony HBD 30W (720 K) + contrôleur ..... 1 590 F
Disquettes 3 1/2 ..... 190 F
MF/2DD (boîte de 10)

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F
Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F
Souris (Philips) ..... 360 F

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 ..... 345 F
Druid : mégarom MSX2 ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom MSX2 ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire ..... 120 F
Hydlide ..... 190 F
Les Passagers du Vent ..... 120 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.

CARTOUCHES à 190 F

Antartic Adventure, Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Lode Runner, Twin Bee, Magical Kid Wiz, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 MSX1 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
Home Office Tableur et Graphismes ..... 590 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Téléphone .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

DAMOCLES

3D galactique

L'éditeur anglais Novagen existe depuis cinq ans et Damocles est leur cinquième production, après *Encounter, Mercenary, The second city et Backlash*. Cet éditeur n'est pas très connu en France, et pourtant Mercenary et Second city ont été adaptés sur sept machines différentes et se sont vendus à plus de 100 000 exemplaires.

Novagen est spécialiste de la 3D et Damocles n'échappe pas à la règle. C'est la suite de Mercenary mais on peut y jouer sans connaître le premier jeu : vous êtes dans l'espace, en route pour le système Gamma, composé du soleil Dialis, de 9 planètes et de 19 lunes. La comète Damocles se dirige vers la planète Eris (la cinquième du système) et la collision aura lieu dans quelques heures. Votre mission est d'essayer d'empêcher ce désastre.

Vous évoluez dans l'espace avec une impression de vitesse et un réalisme impressionnant.

Vous pouvez contourner les planètes et les stations interplanétaires avant de vous poser

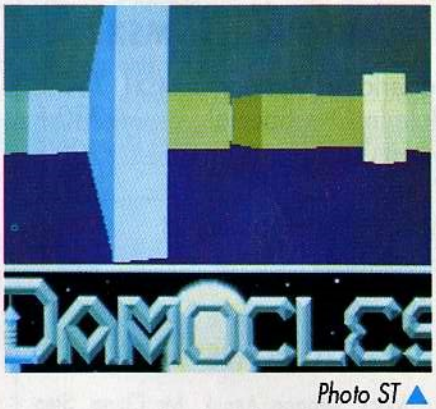


Photo ST ▲

pour partir en quête des informations qui vous permettront de sauver la planète, aidé par votre fidèle compagnon, Benson le robot. Il y a 1000 endroits différents à explorer : lunes, planètes, stations spatiales.

Ce jeu plaira beaucoup à ceux qui aiment les jeux de labyrinthe en 3D, avec, en bonus, les merveilleuses ciconvolutions autour des planètes et leur cortège de sensations vertigineuses.

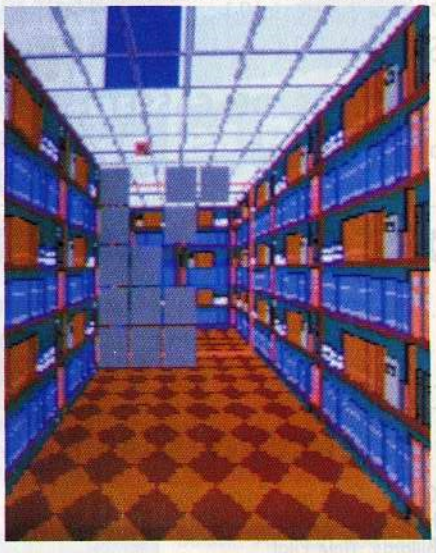
Disquette Novagen pour Atari ST, Amiga, compatibles PC.

T.T./J.-M.B.

BREAK-THRU

Un casse-briques en vraie 3D

Une certaine firme américaine (Stereotek) décide un jour de créer une extension hors du commun pour le ST et voilà les lunettes 3D créées. Le principe en est relativement simple. Il suffit d'afficher alternativement



et à cadence élevée l'image destinée à l'œil droit puis celle destinée à l'œil gauche du spectateur. Les lunettes, munies pour chaque œil d'un obturateur de type LCD, sont alors synchronisées par un montage hard sur le clignotement des images. Résultat, chaque œil n'aperçoit que les images lui étant destinées et vous obtenez alors du vrai relief en couleurs. Tout ça, c'est très bien, mais hélas il faut aussi des logiciels développés spécialement à cet effet. Bonne nouvelle car la production démarre peu à peu, après Cyber Studio et Wanderer voici Breakthru. L'argument du jeu est simple, détruire le mur de briques vertical situé au fond d'une pièce pour passer à la pièce suivante où un nouveau mur attend. La manière de s'y prendre est déjà moins banale puisque la balle se déplace réellement en 3 dimensions dans la pièce (elle rapetisse en s'éloignant et grossit pour venir frapper la raquette) et peut rebondir sur les murs, le sol et le plafond. Imaginez qu'il existe un mur fictif invisible opposé aux briques, et bien la raquette peut se déplacer à n'importe quel endroit le long de ce mur et vous vous trouvez juste derrière ce mur. La raquette est translucide pour voir la balle au travers quand elle arrive tout droit. Le jeu se joue à la souris et possède une option sans lunettes (même comme ça, l'effet est surprenant). Malgré la simplicité du thème, l'effet de relief apporte un intérêt considérable. Un soft original, à posséder absolument si vous avez déjà les lunettes.

Disquette Antic Software pour ST.

P.T.

SIDEWINDER

Feu par la bande

Dans la série "je tire sur tout ce qui bouge", nous avons l'honneur de vous présenter : Sidewinder. Comme vous vous en doutez tous, il s'agit encore d'un jeu de tir à scrolling vertical où vous devrez piloter le vaisseau trucmachin habituel qui doit libérer la planète Zblorg de tous les horribles X$??&"! en les pulvérisant à coup de Zlika. Sinon, ces mêmes saloperies de X$'??&"! (excusez, je voulais dire X$??&"! ...), en plus d'envahir sournoisement les planètes risquent de : a) percuter le vaisseau, b)atomiser vicieusement le même vaisseau, c) retourner chez leur mère. Alors là... le suspense est insoutenable aussi jouons, jouons. Bon sang, saperlipopette ! Y'en avoir

digitalisations sonores dans le logiciel ! Et même, originalité suprême (et là je ne rigole plus) un petit scrolling latéral de chaque côté de l'écran (limité à environ 1/2 écran de large par bord). Les graphismes présentent un effort méritoire et sont assez agréables (sauf pour les aveugles, ça va de soi). La qualité d'animation est dans les normes même s'il en existe des meilleures. Dans votre élan meurtrier, vous pourrez aussi bien détruire les installations au sol à coup de shbrouzz que les divers types de vaisseaux ennemis avec le Chlika (heu, pardon Zlika..). De nombreux niveaux avec de nouveaux décors aussi sympas que le premier vous attendent. Ce jeu et l'extra constitué par l'éditeur de tableaux inclus se situent dans la moyenne des jeux de tir verticaux. Même si ce soft ne risque pas de déclencher l'hystérie des foules, il fait (si j'ose dire) son travail de "Shoot Em Up" assez honnêtement.

Disquette Mastertronic pour ST, adaptation prévue sur Amiga.

Philemon Trex

GARFIELD

Ça cartoon !

Garfield est un horrible chat, héros de nombreuses BD et dessins animés. La plupart du temps, ses aventures le conduisent à persécuter son entourage et à faire les pires bêtises. Non qu'il soit particulièrement méchant, mais le pauvre a toujours faim. Résultat, notre matou passe son temps à rechercher de la nourriture, voire à en voler. Suivant une ligne directrice similaire, le logiciel met

Photo ST ▼

Photo ST ▲

en scène le même personnage, toujours aussi insupportable. Tenez, c'est pas compliqué : à côté de lui, Sylvestre (Titi et Grosminet) pourrait passer pour un petit ange. Au premier abord, le jeu, présenté comme un dessin animé, est vraiment saisissant. Des sprites de personnages énormes, l'animation réaliste et les couleurs très album de BD rajoutent à l'ambiance générale. On peut, à l'aide du joystick, faire effectuer de nombreuses actions à Garfield. Ma préférée : celle consistant à donner un coup de pied au chien (dans un jeu, c'est pas grave). Hélas, les bruitages inexistants et l'impossibilité de sauver une partie en cours fait prendre un grand coup à l'ambiance générale. En revanche, si le passage d'un écran à l'autre se fait sans scrolling, la rapidité de l'affichage

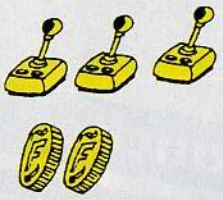
Photo ST ▲

empêche cette lacune de devenir un réel inconvénient. Bref, un logiciel assez rigolo mais à qui il manque un plus pour vraiment décoller, d'autant que Garfield n'est pas aussi connu en France que dans les pays anglo-saxons.

Disquette The Edge pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC et Commodore 64.

C.B.

DARK SCEPTRE



Le sceptre des spectres

Drôle de jeu : est-ce un jeu de rôle, un jeu d'aventure, ou un wargame ? Peut-être les trois à la fois... Un jeu de rôle, car tous les chevaliers et guerriers, amis ou ennemis, sont individualisés, ayant chacun leur nom et leurs caractéristiques. Un jeu d'aventure, car il s'agit de parcourir un univers inconnu, pseudo-médiéval, pour y remplir une mission, c'est-à-dire retrouver le fameux Sceptre Noir. Un wargame (ou un jeu de stratégie), car l'essentiel des ordres à donner à votre armée de chevaliers sont des ordres tactiques... Des ordres vraiment inhabituels, qu'on fait suivre du nom du chevalier sur qui s'exerce l'action, et dont voici un maigre échantillon (compter environ une cinquantaine d'ordres) : Suivre (suivre un chevalier et l'aider), Filer (suivre en arrière), Tuer (trouver et tuer), Eviter, Harceler (suivre un chevalier et le gêner le plus possible), etc. En fait, on donne des séries d'ordres à chacun de ses personnages, qui les exécute puis en attend d'autres. Certains ordres peuvent être très complexes et mettre en jeu la corruption ou la diplomatie : "Bribe", pour trouver un chevalier et essayer de l'acheter, "Be friend", pour trouver un chevalier et le convaincre de se joindre à vous.

Ajoutez à cela des objets magiques, de l'or, des pièges, un plan des lieux assez tortueux, et huit types de guerriers bien différents : Dark Sceptre n'est pas facile à jouer, et on s'y perd vite entre tous les ordres, souvent contradictoires, donnés aux individus de votre armée... Un logiciel intelligent, presque un jeu de réflexion, qui déçoit seulement par un graphisme faiblard, nettement insuffisant. Mais reconnaissons que ses créateurs se sont donnés du mal, beaucoup de mal, pour construire un univers aussi cohérent malgré des paramètres si nombreux.

(Cassette ou disquette pour Amstrad CPC).

J.M.M.

MAJINKYU

Un dimanche à la campagne

Si vous connaissez déjà les jeux d'aventure du style Phantasy ou Ultima, vous n'avez pas besoin de lire ce test. Sachez seulement que Majinkyu est parfaitement digne de ses illustres prédécesseurs, dont il a pris strictement toutes les qualités...et tous les défauts !

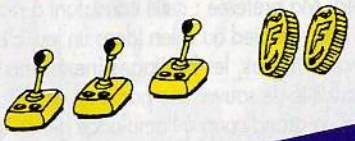
Moitié gauche de l'écran : une vue aérienne du pays, forêts, routes, villes, montagnes, mer, lacs. Un petit point, déplaçable avec le joystick, représente votre héros ou votre groupe de héros. La partie droite de l'écran vous donne l'état de santé, toujours déplorable, de vos troupes.

Vous pouvez aller où vous voulez, traverser les champs, suivre les routes, entrer dans les villes, etc. De toute façon, dès que vous ferez une rencontre, votre "point" s'arrêtera, et la vue aérienne sera remplacée par un portrait plus rapproché, et souvent plus effrayant, des personnages rencontrés. Pour être franc, il est rare de tomber sur des amis, à moins que vous n'ayez parmi vos copains des vers géants, des araignées mortelles, et divers sortes de monstres armés de gourdins, de masses d'armes, et de sorts magiques pervers... C'est le principal défaut de ce type de jeu : vous vous promenez au hasard ; vous rencontrez un dragon et un orc ; vous avez le choix entre fuir, attaquer, défendre, ou parlementer. Vous essayez de parlementer, impossible ! Vous essayez de fuir, impossible ! Défendre ? Vous perdez déjà la moitié de vos points de vie... Attaquer ? L'écran ne tarde pas à afficher un retentissant "vous êtes mort" ! Et vous vous demandez "pourquoi moi ? Etait-ce évitable ?". Non, c'est la faute à pas-de-chance, et c'était inévitable. Recommencez à zéro en espérant trouver le bon chemin parmi les mille mauvais... Courage et entêtement indispensables !

Cartouche Xain pour MSX 2

J.-M.M.

DAN SILVER

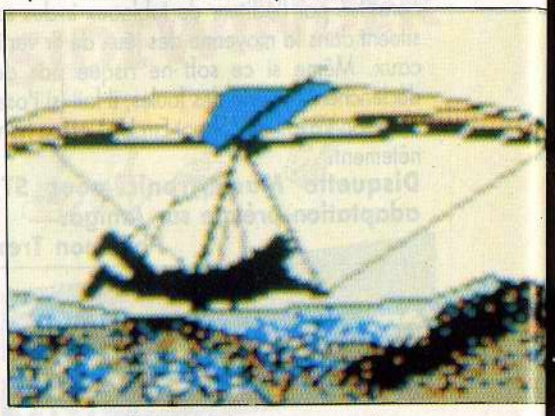


Le piège à con

Vous connaissez la fable du corbeau et du renard ? C'est celle où le corbeau ne se sent tellement plus à force de se faire flatter par le renard, qu'il ouvre la gueule toute grande et laisse tomber son fromage, que le renard s'empresse évidemment de bouffer en quatrième vitesse.

Bon, eh bien depuis dix minutes, j'ai l'impression d'être un corbeau de première, et le Chef, ce (censuré) de Zythoun, un super renard aux longs crocs acérés. J'explique : ce (re-censuré) de Chef m'a tellement flatté ("super journâââliste, très intellllligent, etc, etc.") que je m'a fait eu : j'ai accepté de tester un soft en avant-première, c'est-à-dire sans avoir énormément de temps pour le regarder à fond. A la rigueur, ce serait un jeu d'arcade, ça me serait totalement égal. Mais un jeu d'aventure, là, c'est différent. Bon, faut que j'assume.

En gros donc, Dan Silver est un jeu d'aventure pour le CPC, qu'il est en mode un, qu'il a de jolis graphismes partout, que l'analyseur syntaxique a l'air d'être béton, et que l'aventure elle



commence dans un laboratoire. L'ambiance est exotique et mystérieuse à souhait, et qu'est-ce que je peux bien raconter d'autre, au secours. Non, soyons sérieux un peu. Dan Sylver se passe en 2020 où il se pose un grave problème : un fléau décime la population. Un éminent scientifique pense que cela vient d'une mystérieuse planète, mais il meurt avant de pouvoir vous en expliquer d'avantage. Le sort de l'humanité dépend de vos, alors il faudrait peut-être penser à se remuer un peu le cul... Je suis allé partout où c'était possible, même dans les sables mouvants, et je n'ai rien relevé de désagréable. Bien au contraire, Dan Silver m'a semblé autrement plus intéressant que Marmelade ou Frozarda, les deux premières productions MBC, qui n'étaient pas franchement géniales. De plus, il faut bien avouer que le petit rire digitalisé (eh oui) quand le héros est mort est assez tordant. Sinon, je ne sais pas encore s'il y a un concours prévu pour Dan Silver, mais je vous tiens au courant dès que possible.

Disquette MBC pour Amstrad CPC.

Septh (qui a honte, vraiment)

DOMARK

UBI Soft

PRÉSENTENT

Photo d'écran sur ST

Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GENERATION™

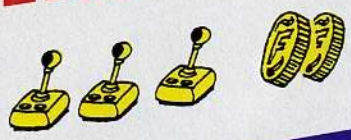
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX

UBI Soft

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente

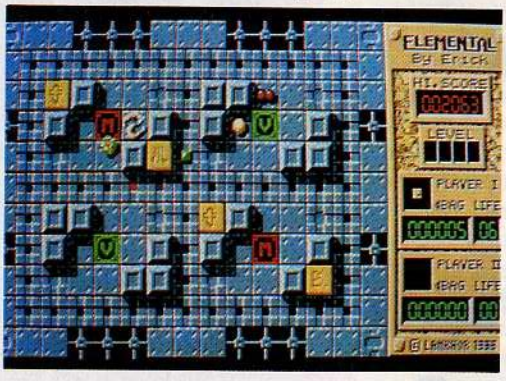
Tél. 1 48 98 99 00

ELEMENTAL



Vraiment pas élémentaire

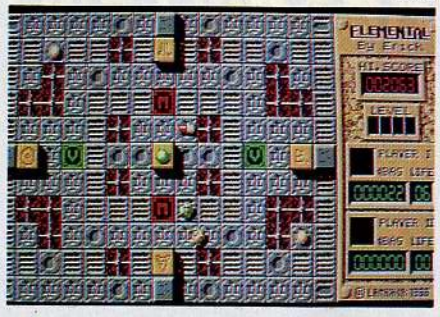
Oyez, oyez, bonnes gens, voici qu'aujourd'hui, en avant première, nous vous présentons une grande production française, pleine de bruits et de fureur, bientôt sur tous vos écrans. Nous fêtons le grand retour de la famille Pac-Man, mais attention, comme dans 2001, on passe de la préhistoire au futur proche d'un seul coup de baguette magique. Tout d'abord, admirons la superbe présentation, avec des graphismes impecs. Surtout, n'hésitez pas à casser les oreilles de vos adorables voisins, montez le son, et savourez les bruitages, car il est criminel de jouer avec un volume bêtement normal. D'autant plus que certains bruitages, comme le chronomètre, sont des aides importantes si vous ne voulez pas perdre vos vies



la cadence d'un tir de mitrailleuse de jeux d'arcade (vous savez, ces mitrailleuses qui n'ont jamais besoin d'être rechargées). Les décors sont largement à la hauteur des explications, ou du menu d'accueil, avec des détails et des couleurs à découvrir, tout partout. Le but du jeu est de franchir des niveaux, ce qui n'a rien d'original, en s'ouvrant des portes dans un labyrinthe peuplé de vilains. Par contre, si sur le fond le jeu n'innove guère, les façons de triompher donnent du sel aux épreuves. Il faut donc ruser avec des poursuivants qui vous harcèlent réellement, n'ayant pas de chemin prévu, certains pouvant être mobilisés dans des accidents de terrains. L'ensemble donne de quoi se distraire, en faisant plus que d'exercer simplement son joystick (rhâã lovely !), mettant à contribution nos petites cellules grises atrophiées. On souhaite une longue carrière à ceux qui nous offrent ce jeu, surtout si les suivants sont à la hauteur.

Disquette Lankhor pour ST.

E.R.



HERCULES

Attention travaux !

On vous rappelle l'histoire. Hercule est très fort, mais un peu bête. La déesse Hera le déteste. Par une ruse, elle fait en sorte qu'il tue involontairement ses propres enfants. Du coup, il est bourré de remords, et il demande à l'assemblée des dieux de lui prescrire une punition pour expier sa faute. Et la punition, ce sont les 12 travaux d'Hercule.
Vous devez donc aider Hercule à accomplir ses 12 travaux. On s'attend à un jeu d'aventures. Non. Ou à une succession de 12 épreuves différentes. Non. Ou à un jeu d'arcade très complexe. Non plus !

En fait, vous faites combattre Hercule contre une succession de squelettes et de monstres, selon le principe de tout banal logiciel de kung-fu ou d'arts martiaux. Et, de temps en temps, il passe le symbole d'un des 12 travaux, qu'il faut aller toucher pour se l'approprier. Bref, tout est dans la sauce, qui cherche à dissimuler un plat d'une banalité effarante sous une sauce pseudo-mythologique. Et les combats sont abominablement semblables et répétitifs. Un seul bon point : les décors d'arrière-plan changent souvent et sont franchement beaux. Heureusement...

Disquette Gremlin pour Amstrad CPC. Aussi sur Commodore 64/128, MSX, Spectrum.

J.-M.M.

1943 The battle of Midway

Saquez les japonais !

Objectif : destruction de la flotte japonaise et en particulier du terrible cuirassé Yamato. Matériel : une disquette de jeu et un superbe bombardier P38. Principale difficulté : avoir le pouce assez musclé pour tirer le plus vite et le plus longtemps sans succomber à une crampe. Investissement possible : joystick à tir automatique. Stratégie : tirer comme un malade. Conseil tactique des experts : négliger les avions verts s'il y a simultanément des avions rouges. Raison invoquée : les avions rouges, tous descendus, donnent un bonus. Type du bonus : variable. Modalité : tirer sur le bonus pour le faire changer de nature. Catalogue : tir triple, tir étoilé, vie supplémentaire, bombe de destruction totale. Récolte : passer dessus. Accidents de vol : balles ennemies reçues dans la carlingue. Conséquence : perte d'énergie. Conséquence annexe : suspension momentanée du tir. Con-

Photo Amstrad CPC ▲

séquence finale : élimination à la longue. Conséquence extrême : désespoir du joueur. Ennemi numéro 1 : navires à tourelles rotatives. Fonctionnement : tir toujours dirigé sur votre P38. Solution : anticiper sur leur arrivée en connaissant par cœur le déroulement du scrolling vertical. Méthode : beaucoup jouer. Appréciation : très bon logiciel. Graphisme : parfait. Adaptation : quasi identique au jeu de café.

Disquette Capcom pour Amstrad CPC. Aussi sur Atari ST, Spectrum, Commodore.

J.-M.M.

MARAUDER

Un char... sympathique !

On reproche parfois aux testeurs de Micro News d'être blasés et un peu durs... Mais non ! La preuve, voici un logiciel qui n'a rien d'éblouissant sur le plan graphique (une moitié d'écran représentant un char qui traverse, grâce à un gentil scrolling vertical, des territoires ennemis, le tout vu du dessus, d'avion même, car tous les objets sont bien petits...), rien de fabuleux ni de nouveau quant au principe de jeu (vous tirez avec le char ; on vous tire dessus ; il faut aller le plus loin possible), et rien de génial dans l'animation ou la bande-son (tous les engins ennemis se ressemblent et se déplacent d'une seule pièce ; on pourrait faire tous les bruitages avec sa bouche, sans même être doué ; quant à la musique, elle est plutôt du style répétitif)... Alors ? Une poubelle en guise d'appréciation ? Nenni : vous faites une partie de Marauder, vous avez instantanément envie d'en faire une seconde. Mystérieusement. Peut-être à cause de ce système astucieux de bonus colorés, des pastilles qui passent rapidement par toutes les couleurs, et le bonus dépend du moment où vous les touchez. Bleu clair vous

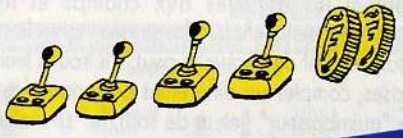
Photo Amstrad CPC ▲

donnera par exemple une vie supplémentaire, rouge, une bombe qui vide l'écran, mais bleu foncé - gag ! - inversera les commandes du joystick... Ou peut-être Marauder nous a-t-il plu parce que le jeu est juste dosé pour vous faire passer un bon moment, sans ennui, sans délire non plus... A consommer avec modération.

Disquette Hewson pour Amstrad CPC. Aussi sur Spectrum et Commodore 64/128.

J.-M.M.

BOBO



Cellules de crise

Voici Bobo enfermé dans la mémoire centrale des Amstrad CPC ! Prison confortable et bien équipée, si l'on en juge par la qualité du graphisme, le moelleux des animations, et l'harmonie réussie de la musique d'ambiance. Restrictions par contre sur la vitesse de réaction aux commandes du joystick, quelquefois imprécise, sur le menu initial par exemple, ou dans le jeu de la corvée de patates, où l'arrivée des nouvelles patates

Photo CPC ▲

interrompt brièvement la routine d'épluchage... Volontaire ? Pas sûr...

Pour le reste, c'est du tout bon. Cinq jeux où s'affronteront de un à cinq forçats. La cantine : servir de la soupe aux prisonniers affamés, et attention, ils ont très faim et ne plaisantent pas avec les choses de l'estomac ! La corvée de patates : manette en bas je prends la patate, à droite à gauche je l'épluche, bouton je la jette, très drôle, mais programmation un peu douteuse... Le trampoline : ou comment faire faire le mur aux copains en leur plaçant un trampoline sous les pieds. Hélas, beaucoup d'entre eux vont s'écraser le nez par terre ou sur les barbelés... Les fils électriques : Bobo en équilibre sur trois lignes à haute-tension, il faut sauter de l'une à l'autre pour éviter les décharges. Pour les forçats branchés. Enfin, le dortoir : cinq prisonniers qui ronflent, et Bobo qui n'arrive pas à dormir. Alors il faut aller les bercer et retourner vite se coucher à la moindre accalmie... En évitant de buter dans le pot-de-chambre (toujours hilarant) qui réveille tout le monde ! Certains trouveront ce logiciel idiot. Nous, il nous a beaucoup amusés. Et franchement, on croirait vraiment agir sur la BD. Pour une fois que ce genre d'adaptation est pleinement réussi, chapeau à Bobo !

Disquette Infogrames pour Amstrad CPC. Existe aussi sur ST et PC.

J.-M.M.

Photo CPC ▲

FREEDOM

Vivre libre

L'argument de ce logiciel, à mi-chemin du jeu de rôles et de la stratégie, nous amène à découvrir les colonies au XVIIIème siècle, pendant la période assez peu glorieuse de l'esclavage. La nuit tombe sur la plantation Grand-Parnasse et le maître, comme à l'accoutumée, sirote son rhum sous la véranda tandis que le gérant soupire d'aise en regardant les 200 fûts de sucre qui s'entassent dans

les entrepôts. Pourtant, la révolte gronde du côté de la rue case-nègre depuis qu'un esclave s'est mis en tête de convaincre ses compagnons de "marronner", c'est à dire de s'enfuir. En doutez-vous, c'est ce personnage que va incarner le joueur. Pour cela, un menu permet de choisir un niveau de difficulté (insoumis,

révolté ou forcené) ainsi que le personnage, homme ou femme, qui dirigera la révolte. Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, il est possible, tout du moins au niveau "forcené", de modifier les caractéristiques du personnage. Ce choix étant fait, on accède à une page donnant le nom des principaux adversaires (maître, gérant, économe, commandeur, religieux et vétérinaire). En effet, il est très important de bien connaître la personnalité de ceux-ci pour pouvoir user de la stratégie qui s'impose. L'écran de jeu principal représente la plantation vue de haut, tandis que certains symboles (tambour, hibiscus, etc.) informent le joueur des états dans lesquel se trouve le personnage (force, agilité suivant le type d'arme, etc.). Dans un premier temps, il suffit, au moyen de la souris ou du clavier, de se déplacer tout en échappant aux chiens de garde, afin de lever une troupe de volontaires. Ceci fait, le jeu continue, les scènes d'actions alternant avec la stratégie. Il est ainsi possible d'incendier, escalader, crocheter, affronter, neutraliser, rallier. En plus des forces vives que représentent les esclaves aux champs et les "ouvriers petits chefs" (forgerons, tonneliers, etc.), le chef de la révolte peut, s'il trouve leurs cases, compter sur différentes personnalitées : le "quimboiseur" (jeteur de sort), le "séancier" (sorte de rebouteux), ou bien encore "Manman-Dlo", capable de rallonger la nuit... Le jeu en lui-même se déroule sur plusieurs écrans. L'écran principal, une vue de haut représentant Grand-Parnasse, permet de déplacer les forces. Ensuite, il suffit de valider un lieu pour le voir apparaître en gros plan. Ici, le joueur peut tomber sur un jeu d'arcade (je recommande l'attaque des chiens à la machette) ou simplement sur un écran animé. Bref, le thème et la présentation générale font de Freedom un bon logiciel, même si certains graphismes de la version ST sont affublés d'une palette de couleur très "PC CGA".

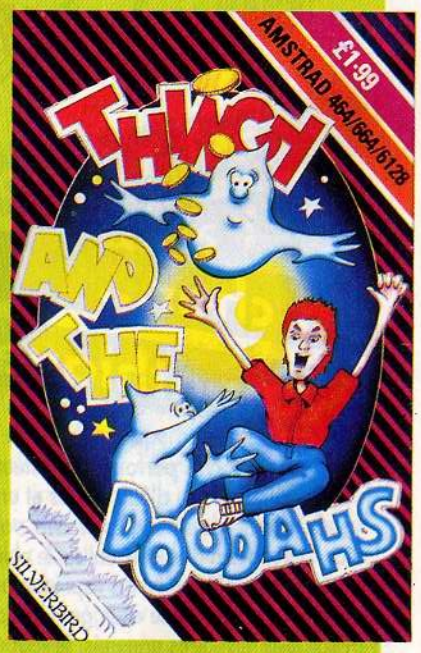
Disquette Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, Amstrad CPC et PC/compatibles.

C.B.

HINGY & THE DOODAHS

La bourse ou laby ?

Thingy, la petite chose, se balade dans un labyrinthe, comme au bon vieux temps de Jet Set Willy et de Manic Miner. Il y rencontre des personnages hauts en couleurs ; en fait en quatre couleurs seulement, et il doit les éviter pour ramasser des pièces, pas-qu'il a cassé son Amstrad (sic la notice !)



et qu'il cherche à s'en payer un autre ! Si vous avez une mère comme ça, j'vous conseille de la foutre carrément à l'asile, quant au soft vous pouvez y jouer kèkpeu, le temps de rentabiliser les 30 balles que vous aurez pas dépensé en vous payant une toile.

Cassette Firebird pour CPC

ORDIVIDUEL

B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI THOMSON

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR *

* offre limitée au jour de l'achat et hors promotion

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT *

+ 12 % DE PRODUIT GRATUIT *

AMSTRAD CPC 6128

+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 6 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~5340 Frs~~ 4495 Frs

ATARI 520 STF

+ Moniteur Couleur
+ **IMPRIMANTE** 80 col.
SP180 AI SEIKOSHA
Qualité courrier/graphique
+ **Câble imprimante**
+ **Traitement de Texte** (1ST Word+)
+ **créateur graphique**
+ **2 jeux**
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~7990 Frs~~ 6990 Frs

THOMSON TO8 D

+ **Moniteur Couleur**
+ **IMPRIMANTE** 40 col.
+ Câble imprimante
+ 4 LOGICIELS
+ Une **MANETTE DE JEU**

~~6100 Frs~~ 4995 Frs

AMSTRAD CPC

- CPC 464 + Moniteur Mono. ..... 1990 Frs
- CPC 464 + Moniteur Couleur ..... 2990 Frs
- CPC 6128 + Moniteur Mono ..... 2990 Frs
- CPC 6128 + Moniteur Couleur ... 3990 Frs
- PC1512 SD + Mono. CGA ..... 5325 Frs
- PC1512 SD + Coul. CGA ..... 7460 Frs

ATARI STF

- 520 STF seul ..... 3490 Frs
- 520 STF + Moniteur Mono. ..... 4490 Frs
- 520 STF + Moniteur Couleur ..... 5490 Frs
- 1040 STF seul ..... 4790 Frs
- 1040 STF + Moniteur Mono ..... 5990 Frs
- 1040 STF + Moniteur Couleur .... 7490 Frs

THOMSON

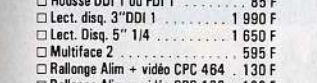
- MO6 seul ..... 1490 Frs
- TO8 D seul ..... 2990 Frs
- TO8 D + Moniteur Mono ..... 4280 Frs
- TO8 D + Moniteur Couleur ... 4690 Frs
- TO16 PC + Mono HERC ..... 5325 Frs
- TO16 PC + Coul. CGA ..... 6990 Frs

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V.

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

- INTERFACE T.V
- sans télécommande. 1190 F
- avec télécommande 1690 F

PROMOTION: 1490 F



Pack Ecrivain ... ... Pack util ....

IMPRIMANTE 80 col.
SP 180 AI – SEIKOSHA
qualité courrier–graphique
+ Traitement de texte
+ Câble imprimante
+ Pack de feuille (500)

Pour AMSTRAD CPC 6128:
T.Texte: STARTEX
- Le PACK ..... 2815 Frs 2190 Frs

Pour THOMSON TO8–TO8D
T.Texte: PARAGRAPHE
- Le PACK ..... 3000 Frs 2290 Frs

Pour ATARI 520–1040 STF:
T.Texte: 1st WORD +
- Le PACK ..... 3200 Frs 2585 Frs

... Pack CADEAU ...

DIGITALISEUR ARA CPC

Permet de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra ou d'une T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant. En Français)

- DIGITALISEUR ARA ..... 1190 Frs

HANDY SCANNER ATARI

Souris "intelligente" qui scanne instantanément tous vos documents, photos.(Possibilité de récupérer les images).

- Handy scanner ..... 2990 Frs
- Handy scanner + 16 nuances ...3490 Frs

Donnez la parole, la musique ...à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE

Pour THOMSON :
- synthétiseur seul ..... 550 F

Pour AMSTRAD CPC :
- synthétiseur + H-P. .... 399 F
- synthétiseur seul ..... 299 F

sélection réalisée parmi + de 1000 titres...

ACCESSOIRES AMSTRAD

- 2e lecteur 3" DF1 ..... 1 590 F
- Adaptateur péritel MP 2P ..... 450 F
- Câble imprimante ..... 150 F
- Câble magnétophone ..... 50 F
- Doubleur prise Joystick ..... 100 F
- Graphiscope II ..... 990 F
- Housse DDI 1 ou FDI 1 ..... 85 F
- Lect. disq. 3"DDI 1 ..... 1 990 F
- Lect. Disq. 5" 1/4 ..... 1 650 F
- Multiface 2 ..... 595 F
- Rallonge Alim + vidéo CPC 464 . 130 F
- Rallonge Alim + vidéo CPC 128 . 180 F
- Souris AMX ..... 690 F
- Souris Cameron ..... 680 F
- Tapis souris ..... 75 F

JOYSTICK

- Joystick Konina ..... 160 F
- Joystick Switchioy ..... 185 F
- Joystick Cobra ..... 495 F
- Joystic Pro 5000 ..... 170 F

LOGICIELS CPC

	D7	K7
1943	165	110
Arcade Action	180	105
Budget familial	199	160
Daley Thompson's Olympic	140	95
Défi au tarot	180	
Discology	350	
Elite	195	185
Fire and Forget	155	
Fists'n'Throttles	205	145
Frank Bruno's Big Box	205	155
Game Over II	205	135
Grapho	299	
Gunship	210	165
Jade	299	
Karate Ace	165	130
Leader Board Collection	215	155
Loto	195	155
Maxibourse	220	
Nigel Mansell Grand Prix	175	110
Peter Pan'	165	
Platoon	145	90
Rastan	150	90
Samourai Warrior	145	90
Supersports	160	
Target Renegade	145	85
The Train	205	135

LOGICIELS THOMSON

- Aquanaute ..... 210 F
- Atomik ..... 210 F
- Baltazar ..... 199 F
- Bivouac ..... 199 F
- Bleu star ..... 195 F
- Bobo ..... 220 F
- Budget familial ..... 230 F
- Défi au tarot ..... 195 F
- Don Camillo ..... 195 F
- Enduro Racer ..... 220 F
- Game Over ..... 210 F
- Garden Party ..... 195 F
- Iznogoud ..... 255 F
- La marque jaune ..... 299 F
- Les Athlètes ..... 199 F
- Les Dieux de la mer ..... 199 F
- Le journaliste ..... 845 F
- L'histoire et les jeux ..... 295 F
- Loto ..... 195 F
- Micro Bac Maths B ..... 199 F
- Oxphar ..... 198 F
- Space Game ..... 195 F
- Super Flippard ..... 195 F
- Wizzball ..... 230 F

LOGICIELS ATARI

- Atacompte ..... 140 F
- Buggy Boy ..... 195 F
- Dungeon Master ..... 250 F
- Elite ..... 275 F
- Emulcon ..... 795 F
- Explora ..... 360 F
- First Word Plus Vers. 2.0 ..... 899 F
- Five Star ..... 260 F
- Freedom ..... 220 F
- GFA Basic 3.0 ..... 750 F
- Gunship ..... 260 F
- Jet ..... 385 F
- L'Empire contre attaque ..... 199 F
- Les Géants d'Arcade ..... 245 F
- Maniax ..... 215 F
- Nigel Mansell ..... 275 F
- Night Raider ..... 220 F
- Peter Pan ..... 195 F
- Skrull ..... 225 F
- Sargon III (échec) ..... 260 F
- Sorcery Plus ..... 215 F
- Starglider 2 ..... 255 F
- Stos Créateur Jeux Arcades ... 325 F
- Summer Olympiad ..... 160 F
- Super Hang On ..... 185 F
- Timeworks Publiser ..... 1185 F
- Winter Olympiad ..... 199 F

ACCESSOIRES ATARI

- Boîtier coul 2 écrans ..... 325 F
- Câble imprimante ..... 195 F
- Câble péritel ..... 325 F
- Disq. dur 20 Mo SH 205 ..... 4990 F
- Lect. disq. 5"1/4 ..... 2250 F
- Lect. disq. 3"1/2 1 Mo SF314 1990 F
- Lect. disq. 3"1/2 SF354 ..... 1490 F
- Rallonge Joystick ..... 65 F
- Souris ..... 360 F
- Tapis souris ..... 75 F

ACCESSOIRES THOMSON

- Contrôleur manette ..... 160 F
- Crayon optique ..... 120 F
- Extensible incrustation ..... 499 F
- Extension mém. 257 K ..... 1 490 F
- Imp. 40 cd 800
- Imprimante PR 90612 ..... 2 690 F
- Interface RS 232 ..... 499 F
- Lect. disq. 640 K ..... 1 350 F
- Magnéto.T7-T8-T9 MS ..... 550 F
- Souris T8-T9-M6 ..... 350 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...
sélection réalisée parmi + de 1000 titres ... DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR L'ORDINATEUR CHOISI

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues CREDIT

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul ☐ mono ☐

Nom : _____ Adresse : _____

_____ Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque/ ☐ Mandat/ ☐ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CB n° de carte _____ Date de validité _____ Signature

PETER PAN

La fée Cocktel

Photo Atari ST ▲

Photo Atari ST ▲

Michel Tournier dit d'un livre qu'il est bon s'il peut être lu "même par un enfant". Je suppose que la réciproque est vraie pour les bons logiciels, comme en témoigne le plaisir que j'ai pris à tester Peter Pan, pourtant destiné aux 4/8 ans ! Bien que le chargement ne pose aucun problème particulier, l'éditeur à pris soin de faire une note destinée aux parents. Ce genre de détail a le don pour me mettre en joie car le propre des parents est de toujours avoir une génération de retard sur leur progéniture ! Blague à part, il est évident que le jeune utilisateur s'amusera beaucoup plus s'il est un peu épaulé par un

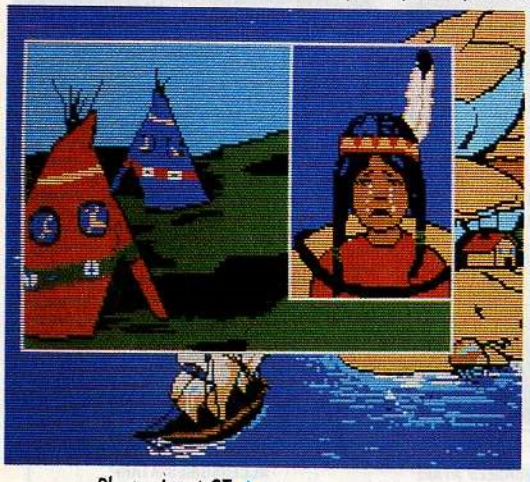


Photo Atari ST ▲

adulte, à fortiori s'il ne sait pas lire. Quoique. En effet, les versions ST et Amiga sont dotées de la parole ; qui plus est d'une parole digitalisée et pour une fois intelligible. En fait, dès que le logiciel est lancé, le joueur est pris en main ; Peter Pan tenant sur deux disquettes, c'est l'ordinateur qui demande le changement de disque ! Ceci fait, une musique se fait entendre, elle aussi digitalisée. Le joueur choisit la vitesse de jeu (tortue, lapin ou oiseau). Ensuite, le jeu commence. Nonchalamment adossé au bord de l'écran, Peter Pan demande (littéralement) au joueur de retrouver son ombre que Wendy a rangée (tsss, c'est bien un truc de fille, ça). Il suffit alors de cliquer dans différents endroits jusqu'à ce que l'ombre soit retrouvée. En cas d'échec ou de réussite, Peter Pan prévient le joueur. Comme il se doit, les scènes sont animées (les meubles s'ouvrent, le dessus de lit et le tapis se soulèvent, etc). Ceci étant fait, en route pour le "Pays de Nul Part" dont une carte s'affiche à l'écran. De cette carte, le joueur accède aux jeux. Certes, il y a un peu trop d'arcade "pacmanoïde" à mon goût, mais l'ensemble est assez attrayant (souvenez-vous, non pas du vase de Soisson, mais d'Astérix). Je recommande la scène où Peter Pan doit délivrer Wendy sans succcomber a l'appel des naïades (sirènes vivant dans les rivières). Bref, Peter Pan est le type même du logiciel capable de faire découvrir l'informatique en douceur aux enfants rêveurs et de faire tenir tranquilles ceux qui le sont moins.

Disquettes Coktel Vision pour Atari ST et Amiga (version parlante). Existe aussi pour Amstrad CPC, PC et compatibles, Thomson.

LAZER TAG

Opération au laser

Bizarre... Pourquoi le petit héros que vous guidez est-il exactement semblable aux méchants qui le poursuivent ? Pour ajouter à la confusion générale ? Peut-être... Remarquez, pour être franc, ce n'est plus gênant dès la seconde partie. On s'attristera davantage d'une grande pauvreté graphique, puisque tous les tableaux successifs, qui montrent une base militaire science-fictionnesque vue du dessus (sans perspective), sont quasiment semblables.

Peu importe ! Ce qu'il faut, c'est canarder, canarder sans relâche tous ces petits bons-hommes bleues qui se multiplient autour de vous comme de la vermine. Le néophyte peut tirer au hasard : les munitions ne sont pas limitées, et les tirs rebondissent sur les obstacles, et finissent neuf fois sur dix par massacrer quelqu'un... Par contre, cette méthode est à oublier totalement pendant les phases-bonus

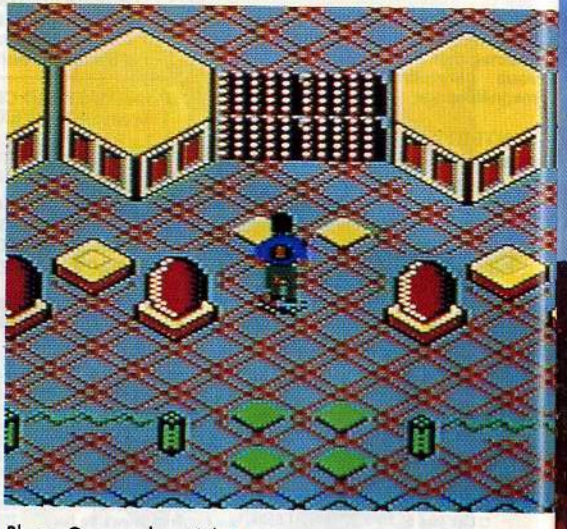


Photo Commodore 64 ▲

qui suivent chaque round. Cette fois, vous ne déplacez plus le héros, le programme s'en charge, mais à vous de tirer juste pour faire mouche à chaque coup de laser. Car le bonus est le nombre de vos victimes multiplié par le pourcentage de tirs réussis... ce qui peut parfois rapporter très gros. Appréciation générale : Lazer Tag est un bon jeu apéritif. Pas foulant, pas crevant, pour se mettre en appétit avant de passer à un vrai gros jeu solide.

Disquette GO ! pour Commodore 64 et Amstrad CPC

J.-M.M.

LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

LE COIN DU RADIN

SUR AMSTRAD CPC

Vous êtes radin ? Vous préférez dépenser peu et jouer à un mauvais jeu ? Eh bien vous avez tort : car on peut souvent jouer à de très bons jeux sans casser sa tirelire ou brûler son porte-monnaie. La preuve :

PROFESSIONAL SNOOKER SIMULATOR

Du beau, du bon, du billard ! Américain bien sûr, en couleur et tout, pour 1 ou 2 joueurs. La vitesse de roulement des billes est bonne, leurs rebonds sont par contre moins précis, et, dans les cas de gros carambolages, il y a de petites faiblesses au niveau de l'animation. Les experts internationaux risquent d'être déçus ; pas les néophytes ni même les amateurs éclairés, qui s'amuseront un moment. Très relaxant.

PROFESSIONAL SKI SIMULATOR

On continue dans les sports. Mais là, danger, ça glisse dur et rapide. Et les organisateurs sont des vicieux : dans la série de huit pistes qu'ils mettent à votre disposition, ils ont bourré les virages de sapins, et rajouté des congères pour vous faire décoller au mauvais moment... Le graphisme est excellent, vue aérienne ou plan raproché style caméra-télé, et le maniement du skieur est parfaitement dosé, juste assez facile pour vous faire croire que vous êtes un champion, juste assez délicat pour vous envoyer régulièrement dans les décors. On peut descendre seul (contre la montre) ou pour battre un ami. Très bon soft.

BMX SIMULATOR

Toujours plus dangereux ! Une course de BMX, c'est une sorte de moto-cross sur un circuit très court, un anneau très étroit surchargé de concurrents et d'embûches méchantes, comme des talus, des mares d'eau, du sable, des piquets. Evidemment, ce genre de simulation s'adapte parfaitement à la micro. Pas dur de faire hurler le moteur, de multiplier les courses et les circuits. Un logiciel donc un peu trop "couru d'avance", flippant pendant les premières parties, plutôt monotone par la suite.

GRAND PRIX SIMULATOR

Encore plus risqué ! Une méchante course de F1. Surtout si vous voulez imiter Prost et Senna et que vous prenez l'option à deux joueurs simultanés (impossible de faire jouer un joueur au clavier, il serait trop désavantagé, prévoir un doubleur de joystick) qui est tout particulièrement sauvage. D'autant que vous avez 14 circuits différents pour vous faire saigner les pneus, dont certains sont très astucieusement dessinés.
Bon, d'accord, la course est vue d'avion, les voitures sont petites, et la simulation, qui n'est pas en perspective, semble dater un peu. Mais pourquoi être snob ?

VAMPIRE

Vous avez deviné, ce n'est pas une simulation de sport ! Mais un jeu d'arcade-aventure d'une banalité effarante, rempli d'écrans qu'on croirait monochromes tant ils sont pauvres, laids, disgracieux. Bien sûr, il y a 95 pièces dans ce manoir, ce qui fait beaucoup à explorer. Vous avez la quantité, pas la qualité.

MISSION JUPITER

Un jeu d'arcade classique, bien foutu. Vous avancez (scrolling horizontal évidemment !) sur le sol de Jupiter et d'antipathiques autochtones viennent à votre rencontre pour vous désintégrer. Mais vous avez votre laser de poche et vous les saluez à votre façon. Dix tableaux au total, dont la progression en complexité n'est pas très nette, des décors honnêtes, et des monstres sans délire, mais bien typiques de l'endroit. Gentil.

DIZZY

Un scénario fou : un œuf s'enfonce dans un labyrinthe de grottes pour tuer un magicien en lui cassant un flacon sous le nez, et cela pour libérer une contrée nommée Katmandu ! A croire que les auteurs en reviennent et ont un peu forcé sur les spécialités locales... En tout cas, cela donne un jeu d'arcade-aventure fantaisiste et varié, sans génie graphique, mais l'invention en matière de pièges et de difficultés vient compenser ce défaut.
Et l'œuf est vraiment complètement grotesque !

SUPER ROBIN HOOD

Tiens, je ne savais pas que Robin des Bois utilisait des échelles pour monter dans les arbres... Bizarre autant qu'étrange, car on ne voit pas très bien ce que vient faire Robin dans ce jeu de plates-formes, affligeant sur certains écrans, acceptable sur d'autres. Un seul point fort, la musique, stéréo et bien balancée, plus quelques effets de synthétisation vocale pas vraiment ratés. Un logiciel pour l'oreille, c'est tout.

GHOST HUNTERS

Un manoir dans un désordre effarant : on peut dénombrer jusqu'à 22 objets différents dans une seule et même pièce ! Bien sûr, tous

ne servent pas dans le jeu et sont juste là pour le décor (dommage), mais on peut vous dire que ça a de l'allure, et que le pauvre aventurier que vous êtes fini par sombrer dans une profonde confusion mentale... Rien à dire non plus sur les écrans, très beaux, ni sur la taille du manoir, capable de vous occuper pendant quelques après-midi. Un jeu d'aventure où se mêlent arcade et déduction, étonnant pour son prix.

BRAINACHE

Le scénario est ultra-banal, un astronaute qui cherche son équipement sur une planète inconnue, mais le graphisme est vraiment inhabituel, au point qu'on ne saurait très bien dire s'il est monstrueusement raté ou génialement réussi. Un curieux cocktail en tout cas : ambiance originale et déroulement du jeu lent, monotone, fastidieux, presque un calvaire. Très insuffisant en tout cas pour distraire un joueur normalement constitué...

Tous ces logiciels sont sur cassettes, édités par Code Masters.

Jean-Michel MAMAN

SOFTAGE

LE REMORQUEUR DES PRIX

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64

1943	89	139
ADV ART STUDIO	209	209
ADV MUSIC SYSTEM		315
ACROJET		139
AIRBONE RANGER	99	195
ANDY CAPP	102	135
ARCADE ACTION	99	175
ARKANOID II	85	119
ARTIC FOX	99	155
AUTO DUEL		175
BANGKOK KNIGHTS	105	149
BARDS TALE	99	155
BARS TALE II		179
BARDS STALE III		179
BATTLE ISLAND	102	155
BEYOND THE ICE PALACE	95	119
BIONNIC COMMANDOS		129
BLOOD VALLEY		136
BUGGY BOY	99	142
CHESSMASTER 2000	99	149
CHUCK YEAGER	95	179
COLONIAL CONQUEST		248
CYBERNOID		135
DALEY THOMP. OLYM.	89	129
DARK CASTLE	99	139
DEF. OF THE CROWN	125	129
DEJA VU		149
DEMON STALKER	99	149
EARTH ORBIT STATION		179
ELITE COLLECTION	135	165
EMPIRE CONTRE ATT.	105	145
F-15 STIKE EAGLE		145
FERNANDEZ MUST DIE	109	139
FIRE FLY		89
FLIGHT SIMULATOR II	269	349
FLINSTONES	95	135
FRIGHT MARE	95	135
FURY		156
GAME SET & MATCH	99	165
GARY LINEKER	89	139
GEE BEE AIR RALLY		142
GETTYSBOURG		295
GOLD SILVER BRONZE	135	195
GUNBOAT		139
GUNSHIP	125	195
HAWKEYE	102	139
HOT SHOTS	95	129
HYSTERIA		145
IKARI WARRIORS	92	145
IMPACT		135
INTENSITY	108	155
JET		299
KAMPFGRUPPE		296
KARATE ACES	129	149
LA COLLECTION KONAMI	99	175
LA GEURRE DES ETOILES	99	145
LEGACY OF ANCIENT		179
LES GEANTS D'ARCADE		175
LIVE AMMO		145
LORD OF CONQUEST	99	155
MAGNIFICIENT SEVEN		175
MEACH BRIGADE		296
MICKEY MOUSE	95	145
MINI PUTT	99	155
MOEBIUS		189
MONOPOLY DE LUXE		165
PANZER STRIKE		279
PATTON VS ROMMEL		149
PIRATES	145	149
PLATOON	89	139
POWER AT SEA	99	156
PROJECT STEAL FIG.	119	135
RAMPART	99	155
SALAMANDER	89	135
SILENT SERVICE	89	136
SINBAD		149
SIX PACK VOL 3	105	155
SKATE OR DIE	99	155
SLAINE	99	155
SPY VS SPY TRILOGY	105	149
STREET SPORT BASKET.	89	149
SUBBATTLE		149
SUMMER OLYMPIAD	92	129
SUPER SPRINT		136
TARGET RENEGADE	85	119
TETRIS	95	149
THE THREE STOOGES		155
THUNDERCATS	99	155
TOP TEN COLLECTION	99	119
TRESORS D'US GOLD		155
TRIVIAL PURSUIT JR	109	235
TRIVIAL PURSUIT	109	236
ULTIMA IV		189
UNITRAX	105	149
VAMPIRE EMPIRE	95	115
VINDICATOR	79	115
VINDICATOR	79	115
VIXEN	99	155
WARGAMES CONST SET		195
WASTELAND		155
WHERE IN EUROPE		325
WINTER GAMES II		135
WONDERBOY		119
WORLD TOUR GOLF		139

ATARI ST

AROUND THE W. IN 80 D.A		189
BAD CAT		179
BIL PALMER		179
BUBBLE BOBBLE		159
CARRIER COMMAND		219
CHUBBY GRISTLE		149
COLONIAL CONQUEST		245
DEFENDER OF THE CROWN		239
DEFLEKTOR		176
DEMONIAC		209
DUNGEON MASTER		215
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		175
FIRE & FORGET		219
FLIGHT SIMULATOR II		329
FLINSTONES		139
GAUNTLET II		179
HOT SHOTS		165
IMPACT		129
JEANNE D'ARC		219
JET		335
LEADERBOARD COLLECTION		185
LEATHERNECK		159
LES GUERRIERS		239
LOCKON		279
MANOIR MORTEVILLE		170
MANIAX	139	189
MOTORBIKE MADNESS		142
NORTH STAR		159
OBLITERATOR		195
OUT RUN		175
OVERLANDER		185
PHANTASIE III		209
PLATOON		165
PREDATOR		159
QUESTRON II		199
RETURN TO GENESIS		175
ROLLING THUNDER		175
SARGON III CHESS		239
SENTINEL		159
SHACKLED		179
SHADOWGATE		269
SIDE WINDER		96
SILENT SERVICE		215
SINBAD		225
SKYCHASE		210
SORCERY PLUS		169
SPIDERTRONIC		215
STARGLIDER 2		215
STARRAY		189
STAR STREK		165
STRIKE FORCE HARRIER		155
TERRAMEX		139
TEST DRIVE		220
THE ENFORCER		125
THE HUNT FOR RED OCT		175
UNINVITED		215
VAMPIRE EMPIRE		159
VIXEN		179
VOYAGE AU CENT. D.L.T.		219
WARGAMES CONST SET		240
WHER TIME STOOD STILL		179
WHIRLIGIS		189

AMSTRAD

1943	92	139
20.000 LIEUES S/LES MERS		165
ALTERNATIVE W. G.	89	139
ACTION FORCE	99	149
BARDS TALE		185
CHUBBY GRISTLE	85	165
CONSPIRATION	125	165
DESOLATOR	92	142
ELITE COLLECTION	142	166
EMPIRE C. ATTAQUE	95	145
FIRE & FORGET	105	135
FRANK BRUNO'S B. B.	125	175
GAME OVER		115
GARY LINEKER	89	139
GOLD SILVER BRONZE	135	196
GUNSHIP	142	185
HOT SHOTS	95	129
HURLEMENTS		149
IKARI WARRIORS	92	119
KARATE ACES	115	145
LEADERBOARD COLL	135	165
MANGE CAILLOUX	85	125
MICKEY MOUSE	95	145
NIGHT RAIDER	92	135
OVERLANDER	95	149
OF SHORE WARRIOR	125	159
PETER BEARDSLEYS	92	155
PIRATE		139
RASTAN	75	129
ROAD BLASTERS	99	135
ROLLING THUNDER	79	142
SALAMANDER	85	135
SHACKLED	89	142
SIDE ARMS		135
SILENT SERVICE	89	145
SIX PACK VOL. III	105	155
STREET FIGHTER	85	142
SUPER SPORT	89	136
THEY SOLD A MILLION II	89	125
WINTER GAMES II	92	142

AMIGA

20.000 LIEUES S/LES MERS		199
AARGH		189
ADV CONST SET		169
ARMY MOTES		199
BALLADE AU PAYS DE B. B.		210
BARDS TALE		209
BARDS TALE II		239
BEYOND THE ICE PALACE		199
BMX SIMULATOR		129
BOMJACK		249
BUBBLE GHOST		206
CASINO ROULETTE		195
CARRIER COMMAND		235
CHESSMASTER 2000		169
CHUBBY GRISTLE		149
DEFENDER OF THE CROWN		229
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		185
ANIGME A OXFORD		210
EXPLORA		329
FAERY TALE ADV		329
FEARY FORMULA 1		239
FLIGHT SIMULATOR II		329
FLINISTONES		139
FOOTBALL MANAGER II		189
FUSION		239
FUTUR TANK		139
GALACTIC CONQUEROR		225
GEE BEE AIR RALLY		189
GETTYSBURG		239
GLOBAL COMMANDER		275
GOLDRUNNER		205
HOT SHOTS		166
IKARI WARRIORS		205
JEANNE D'ARC		219
JET		335
LA GUERRE DES ETOILES		185
LA PANTHERE ROSE		185
LEATHERNECK		159
MANIAX		189
MANOIR DE MONTEVILLE		175
MENACE		189
MOEBIUS		209
MOTORBIKE MADNESS		145
OBLITERATOR		192
OFF SHORE WARRIOR		225
PANDORA		189
PLATOON		219
POW		269
QUADRALIEN		189
QUESTRON II		225
ROLLING THUNDER		175
SACROPHASER		145
SARGON III		306
SCENERY DISQ. JAPAN		165
S.D.I.		285
SIDE WINTER		89
SILENT SERVICE		206
SKY CHASE		209
SOLITAIRE		250
STARGLIDER 2		215
STARGOOSE		189
STREET SPORT BASKETT		189
STRIKE FORCE HARRIER		225
TERRAMEX		139
TETRA QUEST		189
THE ENFORCER		125
THE HUNT FOR RED OCT		215
THUNDERBOYS		129
THUNDERCATS		219
TRACER		239
ULTIMA IV		229
VAMPIRE EMPIRE		179
VECTORBALL		149
VIRUS		189
VISA POUR HYDE PARK		210
VIXEN		195
WINNER OLYMPIAD 88		149
ZYNAPS		199

SPECTRUM

1943	85
A.T.F	75
ALTERNATIVE WORLD GAMES	89
ARCADE ACTION	99
CRAZY CARS	89
DALCY THOMPSON	85
F-15 STRIKE EAGLE	95
FRANK BRUNO'S BIG BOX	135
GARY LINEKER'S SUP. SKILLS	75
GEE BEE AIR RALLY	105
GUNSHIP	99
HERCULE	72
IKARI WARRIOR	92
IMPOSSIBLE MISSION II	85
INTERFACE	40
LA COLLECTION KONAMI	99
LA PANTHERE ROSE	92
LEADERBOARD COLLECTION	135
MICKEY MOUSE	85
NIGHT RAIDER	89
OUT RUN	79
OVERLANDER	89
PLATOON	79
ROLLING THUNDER	85
WINTER GAMES II	79
SALAMANDER	75
STREET SPORT BASKET	99
STREET FIGHTER	85
STRIPPOKER 2	79
SUMMERTIME SPECIAL	139
SUPER SPORT	89
SUPREME CHALLENGE	135
TARGET RENEGADE	92
TOP TEN COLLECTION	95
TYPHOON	75
VINDICATOR	89
VIRUS	92

PC COMPATIBLES

ARTIC FOX	175
BARD'S TALE	219
CALIFORNIA GAMES	185
CRAZY CARS 205	206
DARK CASTLE	245
DEFENDER OF THE CROWN	225
F-15 STRIKE EAGLE	179
FIRE & FORGET	195
FLIGHT SIMULATOR 3	405
GUNSHIP	289
HOT SHOTS	175
JET	369
LE MAITRE DES AMES	209
OFF SHORE WARRIOR	195
PLATOON	175
PROFESSION DETECTIVE	215
QUESTRON II	235
SILENT SERVICE	210
SOONS OF LIBERTY	279
STARFLEET	219
STRIKE FORCE HARRIER	245
THE HUNT FOR RED OCT	219
TRIVIAL PURSUIT	269

SEGA

ACTION FIGHTER	245
AFTER BURNER	279
ALEX KIDD	245
ALEX KIDD II	279
ALIEN SYNDROME	279
ASTRO WARRIOR	245
BANK PANIC	186
BLACK BELT	245
BLADE EAGLE	245
CHOPLIFTER	245
ENDURO RACER	245
F-16	185
FANTAZIE THE MAZE	245
FANTASIE ZONE	245
FANTAISIE II	279
FANTASY STAR	279
GANSTER TOWN	245
GHOST HOUSE	185
GLOBAL DEFENSE	245
GOLVELLIUS	279
GREAT BASKET BALL	245
GREAT FOOTBALL	245
GREAT VOLLEY BALL	245
KUNG FU KID	245
MAZE HUNTER 3D	279
MIRACLE WARRIOR	279
MISSILE DEFENSE 3D	279
MY HERO	185
NINJA	245
OUT RUN	279
PRO WRESTLING	245
QUARTET	245
RESCUE MISSION	245
ROCKY	279
SECRET COMMAND	245
SHANGAI GALLERY	245
SHOOTING GALLERY	245
SHINOPI	279
SPACE HARRIER	279
SPACE HARRIR 3D	279
SPY VS SPY	186
SUPER TENNIS	185
TEDDY BOY	185
THUNDER BLADE	279
TRANSBOT	185
WONDERBOY	248
WONDERBOY II	279
WORLD GRAND PRIX	245
WORLD SOCCER	245
ZAXXON 3D	279
ZILLION II	245

ACCESSOIRES

ACCELERATEUR	115
CONSOLE SEGA	690
KONIX SEGA	129
LIGHT PHASER	236
DISK 5"4 DF DD, LES 10	45
DISK 3"5 DF DD, LES 10	105
DISK 3" DF DD, LES 10	225
MOUSE CHEESE 564	506
ADAPTATEUR EN V	89
QUICK SHOT 2 TURBO	106
KONIX SPEED KING	115
K SEGA AMIGA	690
MOONRAKER I	56
MOONRAKER II	75
SUPER PRO	105
INT RS232	759
LECTEURS 3" 1/5 MB CUM.	1460
PROFESSIONAL AUTOFIRE	166
SUPER PRO	115
SYNTHE. VOCAL AMST.	420
TAPIS SOURIS	56
THE BOSS	139

BON A DÉCOUPER

TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
Total : .....
Port : 15
Contre-remboursement 25 F
C/R : .....
Type ordinateur :
Total : .....

A retourner à **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX**

MN

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
☐ chèque ou mandat-lettre ☐ contre remboursement
☐ Carte Bleue
Date expiration :
Signature :

THE EMPIRE STRIKES BACK

De pire empire

Il y a très longtemps dans une lointaine galaxie était un soft qui devait avoir une suite, Stars War. Voici le deuxième volet tant attendu : l'Empire contre-attaque.
Sur Thot, la planète des glaces, les rebelles tiennent toujours tête au sbires de Vador. Aux commandes du faucon millénaire de Hans Solo, vous devrez accomplir successivement quatre missions des plus périlleuses. Détruire les robots espions avant qu'ils ne transmettent les positions des bases rebelles, briser l'attaque des énormes "stomp walker" en ligotant leurs pattes monstrueuses avec vos cables de remorquage et anéantir l'escorte de "chicken walkers" qui les protège d'un tir bien ajusté entre les deux yeux. Vient ensuite l'habituel "dogfight" contre les "tie-fighters", suivi de la traversée peu évidente du champ d'astéroïds. Au fur et à mesure du déroulement des différentes phases du jeu, vous collectez les différentes lettres du mot JEDI (que Yoda me tirlipote). Une fois que vous avez obtenu les quatres lettres, la force est avec vous (que Ben Obi Wan Kenobi m'asticote, si possible avec du beurre) et vous devenez indestructible pendant un certain temps (combien ? Un certain temps !). Pour les petits malins qui se prennent pour Luke Skywalker, un joli bonus est accordé si vous réussissez à passer entre les papattes des "stomp walkers".

Photo Commodore 64 ▼

Il est précisé dans la notice que ce jeu est l'adaptation officielle de la version arcade qui, me semble-t'il, n'est jamais sortie en france (si quelqu'un l'a vu, qu'il m'écrive et je fais un démenti public). Les graphismes sont toujours en fil de fer et l'animation toujours au même niveau, le jeu par contre m'a paru moins prenant que le premier mais c'est un avis personnel que les fans de la saga s'empresseront de trouver mal avenu.

Disquettes et K7 Ubi Soft pour Commodore 64, existe aussi sur Amiga. Version prévue sur CPC, ST et Spectrum.

19

Compilation ?

Dans la grande lignée héroïque des Commando, Rambo et autres Ikari Warriors, voici encore un soft qui va essayer de corrompre notre belle jeunesse en lui faisant

Photo Commodore 64 ▲

voir sous un jour favorable l'uniforme et ses aléas, alors que chacun sait ce qui se passe dans les chambrées. Ceci, jetons quand même un coup d'œil au logiciel : puisqu'on est là, autant que ça serve à quelque chose. Le soft est divisé en quatre partie distinctes.
L'épreuve de parcours du combattant est très bien animée mais les graphismes sont un peu pauvres. Une bonne chose quand même, il ne suffit pas

Photo Commodore 64 ▲

d'agiter son joystick comme un malade pour gagner, il faut avant tout une bonne coordination et des réflexes dans certaines épreuves. Ça ne vaut quand même pas Army Moves. Le tir est réalisé d'une manière très orginale : vous voyez les cibles dans le paysage et en même temps en zoom, dans votre lunette. Un peu fouillis mais pas mal, même si ça ne vaut pas Prohibition. En plus, il n'est pas toujours évident de s'y retrouver, les silhouettes à abattre étant du même vert que le paysage.
L'animation est ici aussi très bonne, mais les graphismes un peu légers. On en arrive ensuite au rallye en jeep qui est franchement quelconque. Seul intérêt, la route est en relief, autrement dit, elle monte et elle descend. Mais ne vous faites pas d'illusions, ça ne vaut pas Racing Destruction Set. Heureusement qu'il y a d'autres épreuves dans le jeu, parce que sinon... Ensuite, on arrive au combat à main nues, pas trop mal foutu, mais quand même pas terrible. En clair, c'est un remake moyen de The Way of the Exploding Fist.
19 (prononcez-le "Nineteen"), est une sorte de sous-compilation de quatre bon jeux. Ça aurait pu être une bonne idée, mais le seul problème, c'est qu'il y a dans le commerce des vraies compilations avec les jeux originaux au même prix. Pour être tout à fait franc, Nineteen est loin d'être un mauvais jeu, mais il est complètement quelconque. A réserver aux adjudants de carrière... Et en plus moi, j'ai même pas fait mon service !

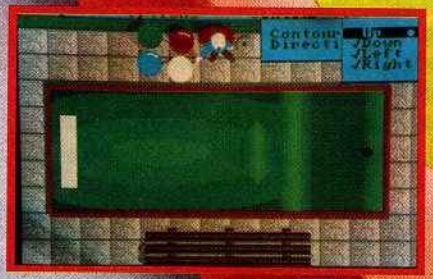
19, de Cascade Game, testé en version C64, adaptation prévue sur Spectrum et ST.

Zythoun

Carsten Borgmeier (ST-Computer):
«Un jeu de golf qui devient drogue et rend la souris brûlante.»

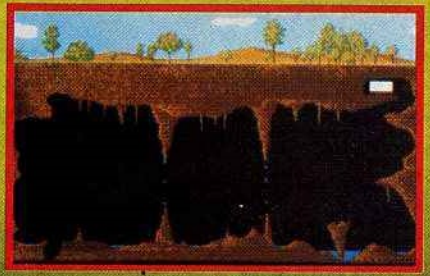
Commodore Magazine (USA):
«Mini-Golf est absolument fantastique.»

S.F.M.I. ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL. 93427145



ATARI ST

AMIGA



AMIGA

NETHERWORLD

Mondes inférieurs

Chers petits démons, grande nouvelle ! Des humains, sagement rangés dans un vaisseau spatial, viennent à nous, volontaires, pour nous servir de souffre-douleur. Ils ne pourront nous quitter qu'en nous offrant plein de beaux diamants. Humains mes frères, l'heure est grave, notre vaisseau vient de glisser dans un monde parrallèle, notre destin est bien noir, et nous allons souffrir pour rentrer chez nous. Regardez ce monde, sous

Photo Atari ST ▲

ses couleurs superbes,sous son esthétisme soigné, le diable honni cache ses pièges immondes, destinés à détruire la roue qui, depuis 2001, nous accueille. Prenez garde à ces gargouilles démoniaques, quicrachent à notre face leurs excréments empoisonnés, excréments qu'il nous faut détruire avant qu'ils ne nous touchent. Nous en serons récompensés ! Dans les douze provinces qu'il nous faudra traverser, le malin va nous poursuivre et cherchera à nous empêcher de collecter les diamants qu'il convoite. Ce sera le seul prix pour notre liberté. Des épreuves supplémentaires, entre chaque contrée, nous seront imposées, mais si nous les réussissons, nos chances d'échapper à la mort finale en seront augmentées. Et si la menace est trop pressante, nous utiliserons "La Puissance" en plongeant dans les cercles sacrés zé concentriques. Courage mes frères, et nous triompherons, grâce à l'expérience que m'a léguée mon trisaïeul du vingtième siècle, champion du monde de Boulder Dash.

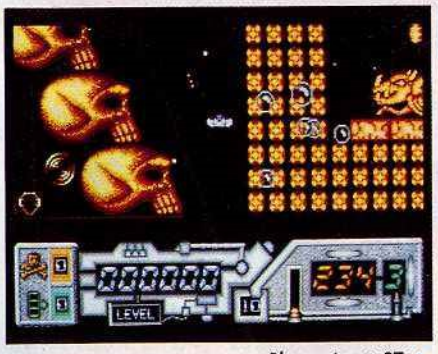


Photo Atari ST ▲

Disquette Hewson pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64.

E.R.

HOT SHOT

Cool shot

Ce logiciel nous a laissé froid. Pourtant, au moment d'ouvrir la boîte, les doigts frémissants d'une impatience mal contrôlée, nous attendions beaucoup, comme un prince arabe s'apprêtant, au milieu des dorures de son palais, à ôter le chador de sa bien-aimée... Quelle horreur !

Nous avions rêvé d'un grand jeu d'arcade, et le menu annoncé nous donnait les plus fols espoirs. Cinq jeux différents et successifs. A 1 ou 2 joueurs en concurrence. Un mélange de flipper, de casse-brique, et de jeu de tir. Un duel impitoyable, féroce, un affrontement lancé à une vitesse inimaginable, dans une jungle de rebonds, de pièges et de bonus, au milieu d'écrans à l'esthétique futuriste...

Photo Atari ST ▼

Hélas. Mille fois hélas. Hot Shot est presque impossible à jouer. Il faut capter la bille du bout de son pistolet. La moindre erreur, le moindre pixel d'imprécision, et vous mourez. Et la bille est microscopique. Et ses rebonds sont plus que hasardeux, bien qu'on puisse (soit-disant) les diriger... Nous avons essayé longtemps : c'est trop difficile, trop aléatoire pour que le duel fonctionne correctement. Et au bout d'une heure d'humiliations successives, c'est l'exaspération, la rage... On maudit les programmeurs qui ont ainsi gâché un principe de jeu franchement original. Dommage, mille fois dommage !

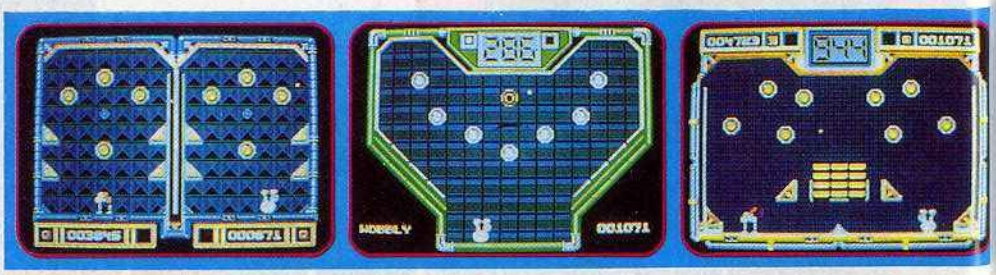
Disquette Addictive pour Atari ST. Aussi sur Amstrad CPC.

J.M.M.

WHIRLIGIG

C'est pourtant un titre simple, non ?

Allez les gars, je vous propose une virée dans l'espace au guidon (ou au volant ?) du dernier hyper, super, meilleur, que sais-je encore, chasseur de l'espace... La preuve : c'est un Meson Class. Ça vous en bouche un coin, hein ? Attention, j'en vois qui font la fine bouche, qui mégotent. Moi on m'la fait pas ; seulement voilà, le Meson Class sait faire des tonneaux à haute vitesse. Bon d'accord, haute vitesse, c'est vague, n'empêche que lui (pas moi) il sait ! Maintenant que vous avez accepté de prendre possession du chasseur, en route, si je puis dire.



Votre champ d'action : l'espace profond. Chargeons le jeu, pour tomber sur une très belle image, histoire de faire passer le temps... Là, ceux qui ont surmonté la première épreuve (ce souvenir du titre), sont à nouveau près de craquer : le bruit, pardon, la musique commence. Elle escagace, elle ouspille, elle titille, et en plus elle ne s'arrête pas ; j'ai vite consulté les conventions de Genève en hissant le drapeau blanc, rien ! Reste plus qu'à prendre des boules Q... (pas de pub a dit le rédac-chef) et à couper le son. Soyons honnête, les thèmes de

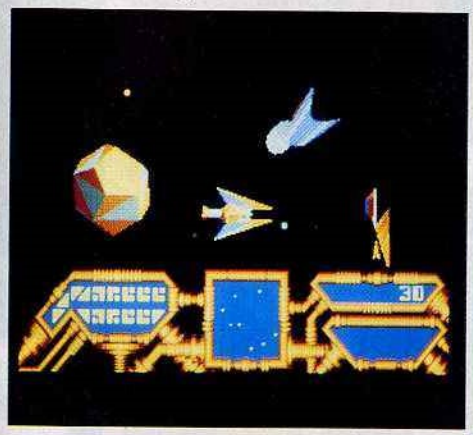


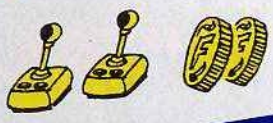
Photo ST ▲

cette musique sont très variés, et peuvent même (y'a des masos) plaire... à la longue. Le graphisme, lui, est superbe, notamment pour les sprites, à commencer par les chasseurs ennemis en grand nombre. Tout a été réalisé avec des outils 3D, d'où un résultat vraiment réussi. En revanche, le paysage est plutôt tristounet et vide, espace oblige... Le gros regret, c'est que le côté 3 D n'est pas rendu dans le cours du jeu, le déplacement ne se faisant qu'en 2 D. Au sujet du déplacement, il est très, mais alors très coton à maîtriser. La souris commande le chasseur et je préfere vous laisser le plaisir de découvrir comment (quand je vous disais que ce sont des sadiques !). En réalité, le plus original reste l'emploi de formules mathématiques pour définir l'enchaînement des tableaux. Ce choix a donc mené à un ensemble complexe de mini-univers (mais si) plein de vilains (je joue les blasés), qui veulent vous empêcher de ramener le sacré Graal. Oui, c'est pas le sacré Graal, ce ne sont que des solides parfaits, on peut rêver non ? Le jeu reste d'un abord très classique, d'une facture au-dessus de la moyenne, méritant vraiment que l'on y goûte, avec en prime un nombre de tableaux tel qu'il demanderait plus de 8000 ans pour être exploré entièrement. Du coup, comprenant que rien n'arrêterait ma soif de découvrir chaque coin et recoin, mon ST s'est mis en grève... Le lâche !

Disquette Firebird pour Atari ST et Amiga.

E.R.

NEBULUS



Et pourtant, elle tourne !

Qui est ce curieux personnage à l'allure de crapeau unijambiste, héros de Nébulus ? Pourquoi arrive-t-il en sous-marin, lors d'une séquence plutôt bien animée ? Et puis d'abord, c'est quoi cette tour fichée au beau milieu d'une étendue d'eau ? Autant de questions restant sans réponse, ce qui n'a d'ailleurs aucune espèce d'importance, le principal étant que le jeu est fabuleux. Le but est simple : le personnage doit arriver en haut de la tour. Ceci fait, on accède à une séquence plus typiquement "arcade" où le joueur doit flinguer des tonnes de machins aux commandes de son sous-marin. Ensuite, re-escalade. Plus que le concept du jeu, c'est la façon dont il est traité qui étonne : en effet, des marches d'escaliers et différents ascenseurs sont disséminés autour de l'édifice. La logique aurait voulu que se soit le personnage qui se déplace. Problème : un jeu dont le personnage

Photo Amiga ▲

principal est caché par les décors les trois-quart du temps n'a rien de très spectaculaire. C'est pour ça que dans Nebulus, la rotation est effectuée par la tour et c'est aussi pour la même raison que j'adore le logiciel. De plus, les graphismes, animations et bruitages sont complètement parfaits. Yep !

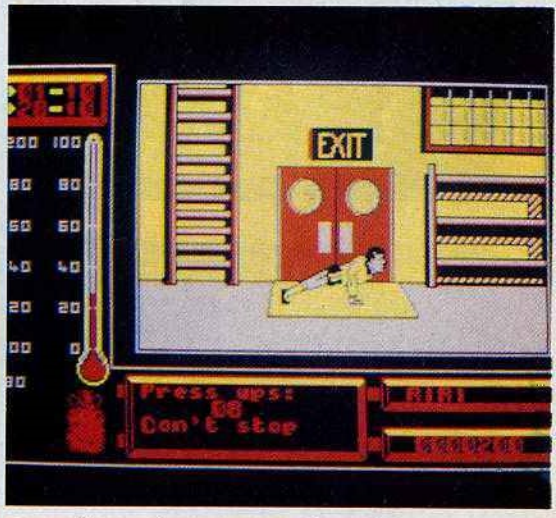
Disquette Hewson pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC, et Commodore 64.

C.B.

GARY LINEKERS SUPERSKILLS

La corvée !

On croit (naïvement) que le métier de journaliste-testeur-de-jeux est un plaisir... Loin de là ! Quand on tombe sur un logiciel de ce style, cela devient une abominable corvée... Les petits malins du marketing de chez Gremlin Grande-Bretagne se sont dit "On a déjà fait un tabac avec un logiciel de foot moyen en collant dessus le nom de Gary Linekers (buteur adulé de l'équipe d'Angleterre), il faut réutiliser la ficelle." Résultat : vous avez droit maintenant à l'entraînement de Gary Lineker, à savoir pompes, gymnastique, culturisme, exercices de barre, jongleries avec la balle, slalom, tirs.



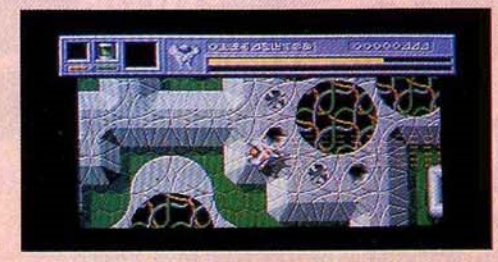
C'est affreux : du mauvais Track & Field, du très mauvais Summer Games, pénible, ennuyeux, insupportable. Qui s'amusera à secouer le joystick comme un malade pour faire faire des pompes à un pauvre simulacre graphique du grand footballeur vedette ? Pas moi, en tout cas. Et quel rapport réel avec le foot ? Seul l'exercice de dribble est amusant, mais il vient après un bon quart d'heure d'efforts absurdes. A quand "Le repas de Gary Linekers", "La sieste de Gary Linekers", "La vie sexuelle de Gary Linekers" ?

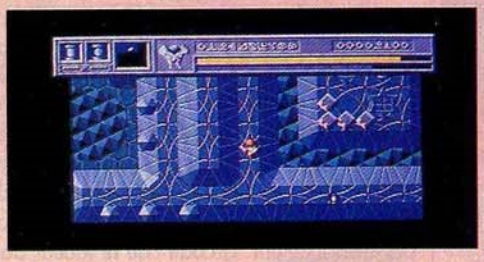
Disquette Gremlin pour Amstrad CPC

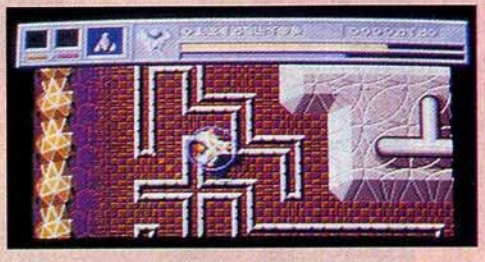
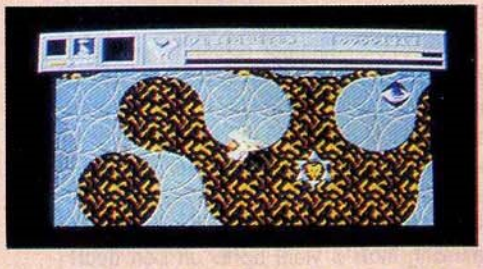
J.-M.M.

13 Niveaux d'Arcade Action...

Il faut le voir pour le croire !





Actuellement disponible sur Amiga et bientôt sur Atari ST.

ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente.

DISTRIBUÉ PAR UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00

L'Aventure Continue

GAME OVER II

Le Jeu-Video

VOUS VOILA DEVANT UNE NOUVELLE TACHE A REMPLIR...

A L'APPROCHE DE PHANTIS

Il vous faut sauver ARKOS, le héros de la rebellion contre GREMLA, qui a été fait prisonnier. Vous devez combattre les hordes de kamikazes, esquiver les missiles et éviter les boules de magma incandescent. Une fois que vous entrerez dans le cavernes de la planète PHANTIS, il vous faudra vous battre pour vous frayer un passage.

POURSUITE DE LA LUTTE

Aprés avoir abandonné votre engin spatial, vous capturez un ADREC afin de continuer à avancer sur la planète. Vous ne possedez comme arme qu'un poignard pour repousser les habitants. Vous vous battez contre les troupes ennemies. Il vous faudra voler quelques armes et avancer droit devant vous. Rien ne pout vous retenir.

LA PRISON

ous traversez des marécages, des montagnes et des forêts... avec des ennemies partout. Plus vous avancez et plus le chemin qui mène à la prison est dangereux. Vous serez aux commandes d'un élicoptère, vous descendrez sur la planète et arriverez à la prison. Sachez qu'elle est très bien gardée. Serez-vous capable de libérer ARKOS?.

AMSTRAD

COMMODORE

PC

ATARI ST

SPECTRUM

POUR TOUT ACHAT SUR AMSTRAD (cassette et disc)
ET COMMODORE 64 (cassette et disc)
«GAME OVER» GRATUIT
AUSSI DISPONIBLE SUR PC ET ST

DISTRIBUE PAR

UBI

1, voie Félix Eboué - 94012 CRETEIL - PARIS - FRANCE
Téléphone: 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les fnac

et dans les meilleurs points de vente.

DINAMIC

VENTINUEVE UNO, S.A.

NINTENDO : DE LA CHALEUR POUR L'HIVER

Profitez des derniers rayons de soleil ! Bientôt, vous n'aurez plus que quelques jeux vidéo pour vous réchauffer le cœur... Coup de pot : la première livraison Nintendo pour l'hiver est brûlante !

Vous me donnerez deux jeux d'aventure, une simulation de combat aérien, et un hit d'arcade épuisant. Et avec ça, ma bonne dame ? C'est largement suffisant, il y a de quoi faire !

Premier jeu d'aventure (le plus connu, le plus beau) : **CASTELVANIA**

Vous vous souvenez sans doute avoir déjà vu dans un numéro précédent une sorte de grand barbare avec un fouet devant un château et une tête démoniaque : Vampire Killer sur

Castlevania ▲

MSX2, ou Haunted Castle sur machine d'arcade. Si vous n'avez pas un MSX et que le café du coin n'avait pas ce jeu, notre critique enthousiaste avait dû vous faire mal au cœur... Séchez vos larmes ! Castelvania est maintenant sur Nintendo, intact, parfait, complet, total, merveilleux ! Avec ses fantastiques décors, tout son château bourré de passages secrets, de pièges diaboliques, de sorcières, de chevaliers, de panthères, de vautours, de vampires, de squelettes ; avec ses torches suspendues à différentes hauteurs, qu'il faut toucher à coup de fouet pour obtenir des cœurs, des sacs d'or, des armes ou des objets magiques... Rien de nouveau ? D'accord. Mais Castelvania distille un immense plaisir de jouer, encore augmenté par des écrans superbes et variés. A devenir fou ! D'autant qu'il n'y a ni mémoire à pile ni mot-de-passe pour reprendre une partie en cours...

Castlevania ▲

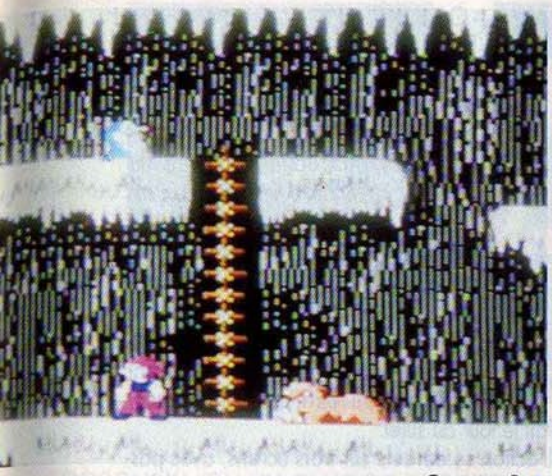
Deuxième jeu d'aventure (le plus récent, le plus touffu) : **GOONIES 2**

Je vous épargnerai l'histoire des Goonies, parce que je n'ai pas vu le film, et que je n'ai rien compris au scénario du manuel de jeu. Toujours est-il qu'il faut retrouver et délivrer 6 prisonniers, plus une petite jeune fille tout à fait charmante, et ce malgré des méchants et un labyrinthe inextricable. Le tout se déroule dans une douzaine d'univers différents (qui vont de la jungle torride à une banquise glaciale, en passant par un immeuble, un réseau de grottes, une forêt très sombre...), qui ne sont pas ordonnés linéairement. C'est-à-dire que vous passez librement de l'un à l'autre, dans l'ordre que vous voulez, du moment que vous trouvez les bonnes portes. Dès que vous passez

Goonies 2 ▲

une de ces portes, le jeu change : vous n'êtes plus dans un jeu d'aventure-arcade classique (où il faut sauter, tirer, etc) mais dans une espèce de jeu d'aventure tout court, avec des salles, vues en perspective, et des ordres à donner à votre héros. Ces ordres sont au nombre de 4 (Go, pour aller dans une direction ; Hit, pour taper un mur, un plancher, ou quelqu'un, ce qui apporte parfois des bonus surprenants ; Tools, pour utiliser un objet que

Castlevania ▼

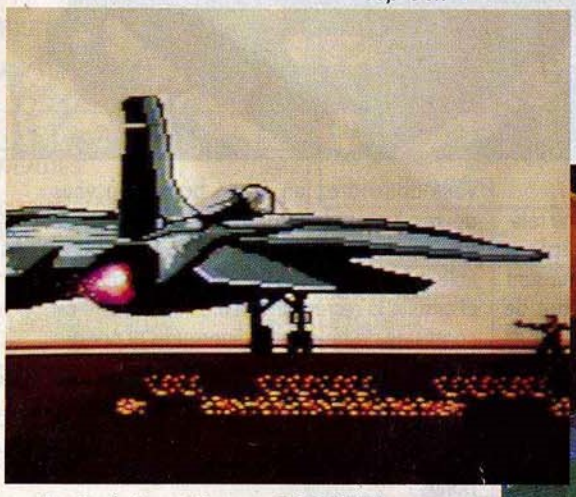


Goonies 2 ▲

vous possédez, clef, hache, ou lanterne entre autres ; et Take, pour ramasser un objet que vous avez eu l'immense joie de découvrir dans la salle). On les sélectionne avec le joystick, en déplaçant un curseur sur un menu. Très agréable, une simplification de jeu d'aventure délicieuse à jouer, rapide, et qui fait un break agréable au milieu du combat sauvage des mondes extérieurs...

Bref, Goonies est vraiment un très beau jeu, complexe sans être injouable, un produit sur lequel on sent nettement que les programmeurs de Konami ont travaillé dur !..

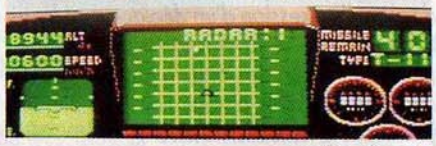
Top Gun ▼



La simulation aérienne : **TOP GUN**

Ça commence bien : un écran magnifique représentant deux jets au soleil couchant faisant chauffer les réacteurs avant le décollage. Ça continue avec une carte, où est indiqué votre objectif. Visuellement, c'est moins réussi. Peu importe, car il n'y a rien à redire à l'écran principal, la vue que vous avez de la cabine de votre jet, plus une série assez lisible d'instruments de bord, altimètre, inclinaison horizontale, inclinaison verticale, vitesse, radar pour détecter l'approche de l'ennemi, viseur, indicateur de dommages, stock et nature des missiles restants. Complet, facile à comprendre d'un seul coup d'œil.

Le pilotage est assez tranquille, nous n'avons pas affaire à une vraie simulation de pilotage, mais surtout de combat. Et ça chauffe ! Les escadrilles ennemies arrivent inlassablement, à grande vitesse, et tout l'art consiste à les aligner au passage dans le viseur. Un danger encore : se lancer aveuglément à la poursuite de l'ennemi. Car, très souvent, d'autres avions viennent vous prendre en chasse, de l'arrière, et



Top Gun ▲

les demi-tours ou loopings et autres Himmelmans ne sont pas instantanés... Long entraînement et pratique intensive obligatoires. Normal si vous voulez devenir un Top Gun...

Le jeu d'arcade : **GRADIUS**

Attention gros hit ! C'est, sous un autre titre, l'adaptation au millimètre près du plus gros succès de Konami sur MSX, Nemesis. Et il faut reconnaître que c'est le genre de jeu à vous bloquer des heures devant votre écran, les mains moites, le cœur à 100 à l'heure, au bord de l'apoplexie. Oh, le début est enfantin. Devant votre vaisseau spatial qui avance horizontalement (déroulement des écrans par scrolling), arrive des séries de soucoupes en ligne, comme à l'abattoir. Descendre chaque série fait apparaitre un bonus, à ramasser en passant dessus. Chaque bonus fait avancer d'une case le sélecteur d'armes, en bas de l'écran. Plus il avance, plus les armes sont puissantes, évidemment. Le sixième bonus donne même un vaisseau pouvant endurer 30 coups, c'est-à-dire presque invincible... Début facile donc, mais qui ne permet pas la moindre seconde de relâchement, car pas un bonus ne doit vous échapper. Ou alors la partie est très compromise...

Car ensuite, les choses se gâtent vite. Vous pénétrez dans un couloir, avec des canons au sol et au plafond, et toutes sortes d'objets volants très identifiés qui se jettent sur vous... Malsain. Encore plus malsain : au bout de ce premier round, vous voici coincé au-dessus de deux volcans en éruption. Impossible d'échapper à la pluie de boulets qu'ils lancent, impossible donc de survivre ? Mais non. Vous devez seulement être équipé du fameux sixième bonus...

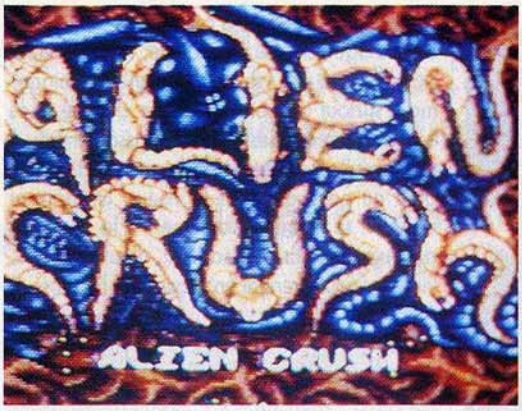
Au fil des rounds, l'émerveillement va croissant : les programmeurs ont imaginé tous les écrans les plus fous, des murs à démolir pour passer, des statues de l'Ile de Pâques, des chenilles et des araignées qui occupent tout l'écran... Fou, fou, fou ! Une cartouche totalement indispensable et qui va faire un malheur.

Cartouches Konami pour Nintendo.

Jean-Michel MAMAN

ALIEN CRUSH

Érotique ondulation du démon du flipper



Attention, attention ! Voici le premier flipper disponible sur la console NEC, le fameux PC Engine !

Après avoir inséré la soft-card (2,4 mm d'épaisseur) dans la console (350 grammes), voici qu'apparait un logo qui vaut son pesant d'or ! Les mots Alien Crush se balancent en effet mollement, tels des serpents colorés du plus bel effet. En appuyant sur le bouton "run", vous pourrez choisir une des deux vitesses disponibles et l'une des deux mélodies suivantes : "Eclipse lunaire" ou "L'ondulation du démon". Dans n'importe quel journal normalement constitué, les lecteurs choisiraient immédiatement "Eclipse lunaire", dont le titre véhicule un tel romantisme que les lectrices en sortent déjà leur mouchoir. A Micro News, prudents, nous ouvrons d'abord le Petit Robert à la page 1310... *Ondulation : mouvement alternatif de ce qui s'élève et s'abaisse en donnant l'impression d'un déplacement longitudinal ; "Elle se tordait la taille, balançait son ventre avec des ondulations de houle" (Flaubert).* Là, plus d'hésitation possible, les journalistes et les lecteurs choisissent tous, à l'unanimité, "L'ondulation du démon", car avec un titre pareil, se disent-ils, ce sera bien le diable (!) s'il n'y a pas là matière à quelques grivoiseries...

Ici une parenthèse s'impose... Dans les numéros précédents, vous aviez remarqué (par rapport à certaines obsessions) que les lecteurs n'étaient pas mis dans le même sac que les journalistes... Or, nous venons justement de faire l'inverse car les résultats de la fameuse pétition porno-micro ont prouvé que les lecteurs étaient aussi obsédés que nous ! Plus on est de fous...

On remarquera également l'apport d'une référence culturelle. Ce dernier point est plus spécialement destiné à nos jeunes lecteurs, qui sont priés dorénavant de cocher les pages "références culturelles" afin de pas être pris de court lorsque leurs parents piqueront leur crise sur ce "torchon de pornographie" qu'est en train de devenir Micro News. "Papa, c'est culturel, regarde, on y cite même Flaubert !" Argument imparable, vous en conviendrez... Fin de la parenthèse.

Je réponds tout de suite, avant que vous ne me posiez la question : oui, oui, oui !

- Oui quoi ?

Euh... j'ai oublié... Ah ça y est, ça me revient. Oui, vous pouvez faire tilt avec ce flipper ; en appuyant sur un bouton, tout se met à trembler, un vrai film catastrophe (au moins du niveau 7 à l'échelle de Richter), c'est génial ! Les effets sonores ne le sont pas moins avec les "oomphs, twang, dong" sur fond de jazz funky.

Les écrans, quant à eux, sont si beaux qu'une fois contemplés, il y a fort à parier que vos rétines voudront partir en pré-retraite, estimant avoir fait le tour du sujet.

L'action se déroule sur trois écrans, avec passages d'un écran à l'autre comme sur le célèbre flipper MSX Rollerball. Si vous arrivez à placer la boule dans la bouche appropriée sur l'écran,

vous obtiendrez un écran bonus, où vous devrez tuer un long dragon. La moitié supérieure de l'écran est en fait un monstre indescriptible qui avale parfois la boule pour la mâcher et ensuite la recracher ! La moitié inférieure est constituée de trois petits dinosaures et par des têtes d'aliens. Parfois, suivant les cibles que vous aurez touchées, des scorpions et des insectes peu ragoûtants traverseront l'écran, à vous de les dégommer pour obtenir des bonus !

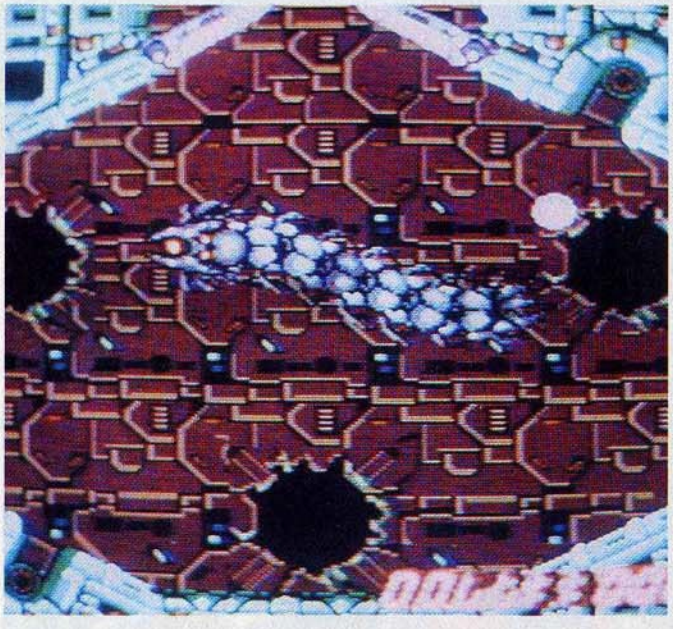
Avec Alien Crush, nous sommes en face du nouveau must en flipper/vidéo. Comme dans les compétitions sportives, un record vient d'être battu, la barre a été mise plus haut et les flippers à venir devront désormais lui être comparés.

... et la console NEC n'est toujours pas importée en France ou en Angleterre !

Si ça continue, on va être obligé d'organiser une manifestation devant les locaux de NEC France...

Carte Naxat Soft pour le PC Engine.

T.T./J.-M.B.



LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

GENIAL !

OFFREZ VOUS UNE NOUVELLE CARTOUCHE DE JEU SEGA ou NINTENDO POUR 100 FRANCS

LORSQU'UN JEU N'A PLUS DE SECRET POUR VOUS, OU BIEN QU'IL A CESSE DE VOUS PLAIRE : ECHANGEZ LE CONTRE UN AUTRE DE MEME VALEUR POUR 100 F. SEULEMENT !

Si vous souhaitez obtenir en échange un titre d'une valeur supérieure , il convient d'ajouter aux 100 F. le montant de la différence existant au tarif, entre le jeu rendu et le titre souhaité.

N.B. Seuls seront acceptés les jeux avec notice et boitage d'origine à l'exclusion des jeux fournis avec les consoles ou accessoires.

NINTENDO

TARIF PORT COMPRIS *

CONSOLE DE LUXE (AVEC ROBOT + PISTOLET ET 2 JEUX)	1675 F
CONSOLE DE BASE (AVEC SUPER MARIO BROS)	990 F
PISTOLET	299 F
FAMILY FUN-FITNESS (LE TAPIS + 5 JEUX)	699 F

NOUVEAUTÉS	349F
PUNCH OUT - RAD RACER METROID - KID ICARUS R.C. PRO AM	

THE LEGEND OF ZELDA	395 F

* Sauf consoles 50 F.

POPEYE DONKEY KONG DONKEY KONG 3	199 F

SUPER MARIO - GOLF - SOCCER PRO WRESTLING - SLALOM TENNIS - BALLON FIGHT CLU-CLU-LAND - PINBALL ICE CLIMBER - KUNG FU URBAN CHAMPION	249 F

MACHRIDER EXCITEBIKE - WRECKING CREW	299 F

SEGA

CONSOLE+ HANG ON	990 F
PHASER (+ 3 JEUX)	349 F
LUNETTES 3 D.	290 F
CONTROL STICK	129 F
RAPID FIRE	99 F

POUR PHASER	249 F.
SHOOTING GALLERY - GANGSTER TOWN RESCUE MISSION - - SPACE HARRIER 3D	

MEGA CARTRIDGE	249 F
CHOPLIFTER - FANTASY ZONE BLACK BELT - PRO WRESTLING THE NINJA - ALEX KID WONDER BOY - QUARTET ZILLION - SECRET COMMAND ASTRO WARRIOR / PIT POT ACTION FIGHTER WORLD GD. PRIX - ENDURO RACER KUNG FU KID - GLOBAL DEFENSE ZILLION 2 - WORLD SOCCER GOLF - FOOTBALL AMERICAIN BASKET BALL - VOLLEY BALL BASE BALL	

TWO MEGA CARTRIDGE	299 F
OUT RUN - SPACE HARRIER ROCKY - FANTASY ZONE 2 ZAXXON 3 D. - ALIEN SYNDROME ALEX KID 2 - WONDER BOY 2 AFTER BURNER - SHINOBI	

CARTES SEGA	199 F
MY HERO - GHOST HOUSE TEDDY BOY - TRANSBOT SUPER TENNIS - BANK PANIC F 16 FIGHTER - SPY VS SPY	

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS - 71, rue du Cherche midi - 75006 PARIS

NOM .....
.....
PRENOM .....
.....
ADRESSE.....
.....
.....
VILLE .....
.....
C.P. .....

COMMANDE	PRIX	RETOUR(éventuel)	ECART
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
		FORFAIT ECHANGE	
		(100 F X NOMBRE DE TITRES)	
TOTAL		TOTAL	

SIGNATURE

CI-JOINT MON REGLEMENT : CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT POSTE ❑
CONTRE REMBOURSEMENT ❑ (+ 30F) C.B. N° ...../...../...../..... Exp...../....

BLADE EAGLE

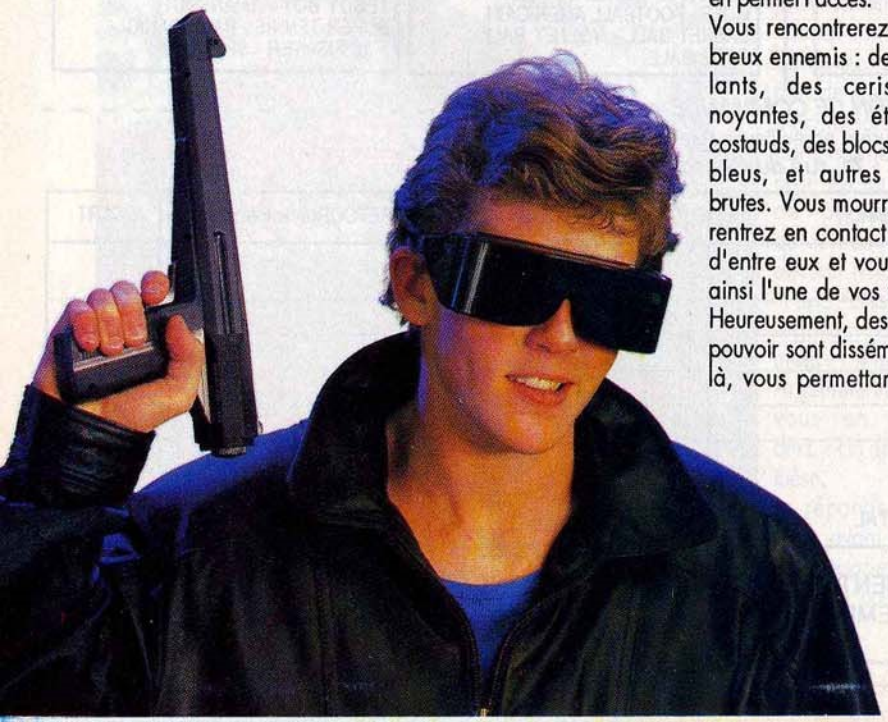
profondeurs infinies de l'espace...

Blade Eagle utilise les lunettes spéciales de Sega qui, par stroboscopie, donne l'illusion du relief. Une illusion saisissante, particulièrement dans cette cartouche puisque le jeu, proche de Galaxian, Xenon et autres, consiste à avancer avec un vaisseau spatial en tirant sur les vagues de croiseurs ennemis qui arrivent... Mais cette fois, ils arrivent à différentes hauteurs (ou profondeurs si vous voulez), de telle sorte qu'on ne peut réussir à les dégommer qu'en étant aligné sur eux, et à la même hauteur ! Il se produit ainsi fréquemment que des escadrons entiers passent au-dessus ou en-dessous de votre vaisseau ; ils ne vous détruisent pas, mais vous laissez filer beaucoup de points...

Ce jeu de tir banal est donc considérablement enrichi. Il faut apprendre à plonger ou à remonter au bon moment pour intercepter les ennemis...ou pour les éviter ! Et tout cela se complique vite du fait que certaines vagues d'assaut apparaissent simultanément à différentes hauteurs... L'illusion 3D est parfaitement réussie, condition indispensable au bon fonctionnement du jeu. Et on est parfois émerveillé devant ces terribles profondeurs où se cachent des bases clignotantes (faut-il plonger pour aller les bombarder ?)... Une cartouche esthétiquement superbe, qui donne le vertige, mais qui reste quand même une sorte de Space Invaders des temps modernes. Mention très bien pour les effets spéciaux. Pas de mention pour le scénario, sans originalité aucune.

(Cartouche Sega).

J.M.M.

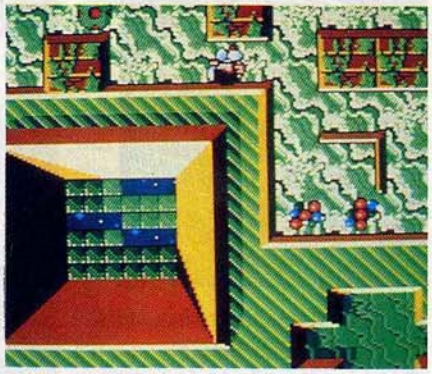


MAZE HUNTER 3D

Labyrinthe anti-stress

Si ça continue, vous allez vraiment vous sentir obligé d'acheter les lunettes 3D ! En effet, au niveau des effets 3D, Maze Hunter est aussi bien fait que Space Harrier. Vous devrez combattre dans un labyrinthe constitué de cinq tableaux : architecture métallique, terrain accidenté, jungle, glaciers et terre de feu. Chaque partie comprend quatre niveaux, avec trois sous-niveaux. Vous ne pourrez passer d'un tableau à l'autre que si vous avez trouvé la clé qui en permet l'accès.

Vous rencontrerez de nombreux ennemis : des dés roulants, des cerises tournoyantes, des étrangleurs costauds, des blocs de pierre bleus, et autres diverses brutes. Vous mourrez si vous rentrez en contact avec l'un d'entre eux et vous perdrez ainsi l'une de vos trois vies. Heureusement, des points de pouvoir sont disséminés ça et là, vous permettant de sauter haut au-dessus des ennemis, et des barres métalliques vous donneront également de quoi les convaincre de votre bon droit.



Les graphismes sont agréablement détaillés et hauts en couleurs, le tout rehaussé par la 3D. Maze Hunter se joue assez calmement, un peu trop d'ailleurs et c'est là que le bât blesse, c'est trop répétitif et trop doux. A recommander à ceux qui aiment les jeux calmes... et qui ne doivent pas être nombreux parmi nos lecteurs.

Cartouche Sega

T.T.

AZTEC ADVENTURE

Nino et le temple du soleil

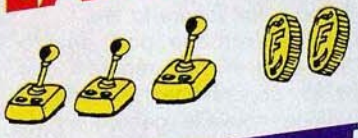
Si vous avez aimé Fantasy Zone, voilà un jeu de la même veine, traité cette fois à la mode inca.

Depuis les frères Mario et les sœurs Gianni, les noms italiens semblent très en vogue chez les concepteurs de logiciels. Vous vous appelez donc Nino et vous partez à la recherche de la civilisation perdue des indiens aztèques, avec l'aide de quelques compagnons rencontrés en chemin : des lapins et des canards ! Différentes armes vous seront accessibles : épée, argent, bombes, missiles, tir à quatre directions. Bien sûr, il y a aussi des méchants : grenouilles et crapauds, des chats démoniaques,

des plantes qui crachent des fèves et de vilains insectes. Vous pouvez les éviter ou les tuer avec l'épée, dans ce cas, ils laisseront parfois des armes derrière eux, ce qui s'avèrera précieux pour acquérir les armes pré-citées.
Les graphismes sont agréables et très incas - aztèque oblige- et la musique rappelle aussi Fantasy Zone.
Carte Sega

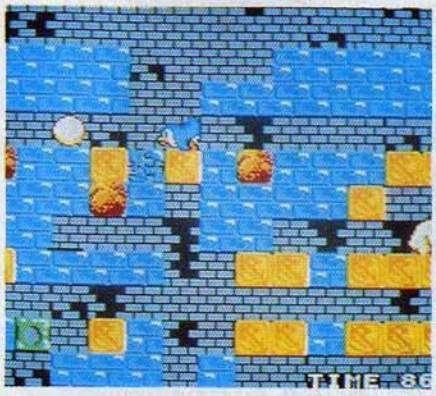
T.T.

PENGUIN LAND



Penguindash mystery

Connaissez-vous le jeu *Boulderdash* ? Oui. C'est bien ! Vous connaissez aussi *Penguin Adventure* et *Eggerland Mystery* ? Oui. C'est très bien. Alors vous êtes prêt pour Penguin Land qui mixe habilement des éléments pris à ces trois jeux. Vous êtes un pingouin et vous devez aller mettre vos œufs en sécurité, en parcourant un dédale de labyrinthes et de plates-formes dont vous pourrez changer la disposition en bougeant des blocs de pierre. Vous descendrez ainsi les scrollings verticaux, poussant les blocs avec votre nez, permettant aux œufs de tomber au niveau inférieur. Si la chute est trop longue, l'œuf se brisera et il faudra recommencer !
Ce n'est déjà pas si simple et ça le sera encore moins lorsque vous saurez que des ours polaires écument la région, cherchant bien évidemment à casser vos œufs. Qui dit labyrinthe dit risque de se perdre, Thésée et le Petit Poucet en savent quelque chose... Heureusement, ici, vous avez une possibilité de pause qui vous permet d'avoir une vue globale de la



section où vous vous trouvez, grâce à un scrolling sympa, pratique et vite indispensable.
Penguin Land comporte cinquante niveaux différents. Au début, vous pouvez accéder, au choix, à l'un des trente premiers niveaux. Une fois atteint le trentième niveau, vous pourrez de nouveau choisir parmi les vingt suivants. Und, und... vous pourrez également construire et sauvegarder jusqu'à quinze différents tableaux entièrement créés par vous !
Un petit jeu bien sympathique, qui combine allègrement l'action et la réflexion dans de jolis puzzles aux graphismes agréables, sur une musique qui ne l'est pas moins.
Carte Sega.

T.T.

SHINOBI

Seul contre les ninjas

Nous n'avons pas encore testé Shinobi dans la rubrique Insert Coin et, déjà, le voici pour Sega ! Qui s'en plaindra ? Certainement pas les Segâtés !
Or donc, voici le grand baston ninja, le seul, le vrai, l'unique et incomparable Shinobi !
Les méchants ninjas ont capturé les enfants ninjas et les retiennent prisonniers dans différentes parties de la ville. Vous devez, bien sûr, les délivrer. Il y aura cinq missions, avec trois ou quatre niveaux dans chaque mission. Vous pourrez frapper avec vos poings et vos pieds, lancer vos étoiles shuriken ou utiliser votre sabre.
L'image d'introduction vous donnera déjà la chair de poule lorsque vous verrez un gros ninja rouler des yeux devant vous... Appuyez sur fire pour faire disparaître l'horrible apparition qui fera place à un plan de la ville ; une petite boîte indiquera l'endroit où vous vous situez. L'action se situera souvent sur deux

niveaux différents et vous pourrez passer de l'un à l'autre en pressant les deux boutons et en bougeant la manette.
Les enfants sont cachés à différents endroits et sont gardés par des ninjas de toutes sortes. Les shurikens sont votre meilleure arme et vous pouvez les lancer sur les ninjas dans différentes positions, notamment en sautant en l'air. Les ninjas peuvent être cachés dans toutes sortes d'endroits, derrière des barils, assis sur des murs, certains possédant même des boucliers qui dévieront vos projectiles. A chaque fois que vous serez touché, vous perdrez de l'énergie et lorsque votre réserve atteindra zéro, vous aurez une vie de moins.
A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre une grosse brute qui vous en fera voir de toutes les couleurs.
Les graphismes et la bande sonore sont agréables et, surtout, le plaisir de jouer est au rendez-vous, le maniement du joystick devenant rapidement instinctif, pour votre plus grand plaisir...
Cartouche Sega

T.T.

SAMOURAÏ MICRO

Une fois n'est pas coutume, Samouraï Micro m'a donné rendez-vous chez lui. Voyons un peu, quatrième étage, porte de droite, c'est ici. Frappons à la porte... Tiens, elle n'est même pas fermée et s'ouvre toute seule dès qu'on appuie dessus. Diantre, dans les films noirs, ce genre de situation débouche en général sur un cadavre... Pourtant, j'entends de drôles de bruits et, en avançant, je vois Samouraï Micro, de dos, en train de se démener comme un diable sur un petit joystick relié à une étrange et minuscule boîte blanche.

Samouraï Micro : Entrez donc, cher ami, et mettez-vous à l'aise. Vous trouverez une bouteille de saké sur la table basse près de la fenêtre ; servez-vous, je vous prie, il est juste à la bonne température.

Micro News : Tudju, du saké, moi qui adore ça ! Et en plus, chauffé à 8 degrès, rhaa, j'adore !

S.M. : Sachez apprécier et consommer avec modération, comme on dit chez vous...

M.N. : Oui, c'est ce qu'on dit, mais la France bat quand même tous les records d'alcoolisme ! A quoi vous jouez, Sensei ?

S.M. : Mais c'est la **console Nec**, le PC Engine, que mon cousin m'a envoyé de Tokyo ; c'est tellement prenant, je n'arrive pas à m'en détacher. Pour me faire pardonner, je vous ai préparé le test complet de **Galaga 88**, ce jeu que vous aviez promis à vos lecteurs, avec les photos d'écran et tout.

M.N. : Sensei, je reste sans voix. Nous le passerons dans le prochain numéro, quel honneur pour notre humble gazette...

S.M. : Allons, allons, pas de fausse modestie. Asseyez-vous plutôt sur ce coussin, car le saké plus ce que je vais vous annoncer... J'ai bien peur que ce ne soit trop d'émotions en une seule fois...

M.N. : En effet, il vaut sans doute mieux que je m'asseye. (Surtout que j'ai l'intention de siffler la bouteille...)

S.M. : Hein ?

M.N. : Je disais, qu'en effet, les oreilles commencent à me siffler...

S.M. : Alors, restez assis. Première grande nouvelle : un revendeur parisien, dont nous reparlerons plus en détail prochainement, essaie actuellement d'importer la console Nec. Une société française de composants électroniques est en train de travailler sur un adaptateur péritel, la console japonaise en étant évidemment dépourvue. J'ai donc l'immense plaisir de vous annoncer que la commercialisation prochaine de la console Nec en France est désormais du domaine des possibilités. L'affaire n'est pas dans le sac pour autant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ; une telle importation est une affaire compliquée, il y a de nombreux paramètres à maîtriser et il suffit souvent d'un détail pour tout flanquer par terre.

Le Freedom Stick

M.N. : Quelle bonne surprise ! Si quelqu'un est en train d'essayer, c'est déjà quelque chose ! Grâce à Samouraï Micro, nous vous tiendrons informés. Après tout, Micro News a été le premier, en France, à parler du PC Engine (en mai 88) et nous restons les seuls à passer régulièrement des tests de jeux pour cette console (voyez en page 132). Vous avez une autre nouvelle du même acabit ?

S.M. : Oui, mais rasseyez-vous d'abord. Je ne tiens pas à appeler le Samu, ça fait désordre et c'est un immeuble convenable ici...

Alors voici : au Japon, un lecteur de **CD-ROM pour le PC Engine** est déjà en vente pour environ 2500 francs. Deux jeux sont actuellement disponibles : **Steet Fighter** (un jeu Capcom, testé par le champion du monde de karaté dans Micro News n°13) et un jeu de rôles avec textes japonais. Le lecteur de disques compacts se loge à côté du PC Engine sur une plate-forme fournie avec le lecteur. D'ailleurs, regardez, j'ai même la photo !

M.N. : Ouh là là ! Que c'est beau, comme c'est mignon ! Ça tient dans la main et ça vous fait fondre la tête !

S.M. : Ça ne s'arrange pas, décidément... Est-ce que vous réalisez que vous avez là, concrètement, le premier appareil d'une nouvelle génération de machines de jeux (doit-on encore dire ordinateurs) ?

M.N. : A la tienne Nec, hic !

S.M. : (Irrécupérable...) Et ça, êtes-vous encore en état d'apprécier un bel objet ? Regardez un peu cette manette, elle a une sacrée gueule, non ?

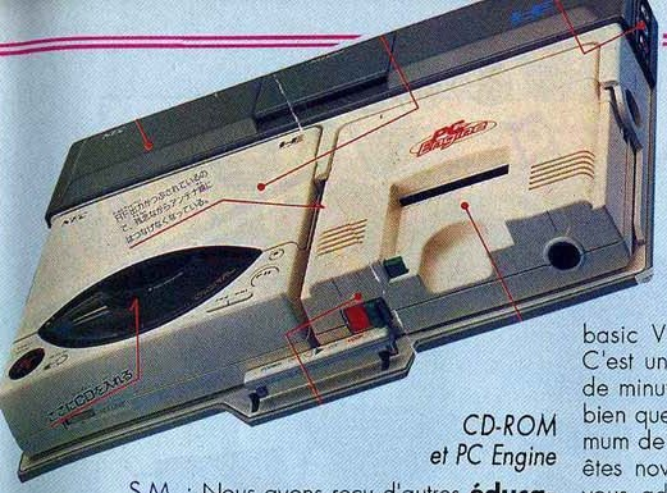
M.N. : Ouh, qu'elle est zolie !

S.M. : Elle a surtout une sacrée particularité : c'est une manette à infra-rouge qui permet de s'éloigner de sept ou huit mètres, elle possède un tir automatique rapide et elle est livrée avec un adaptateur qui la rend compatible avec les consoles Sega et Nintendo ! Elle fonctionne avec quatre piles 1,5 V. Son nom : le **Freedom Stick**.

M.N. : C'est pas nouveau, Sony avait déjà sorti ça sur MSX.

S.M. : Exact, mais les manettes Sony ne sont plus disponibles. Notez également que le Freedom Stick n'est pas une manette spécifiquement MSX, c'est-à-dire que les deux boutons n'ont pas une fonction séparée et qu'il faudra donc valider les options au clavier, sur Nemesis par exemple.

M.N. : Quoi de neuf sur MSX, au fait ?



CD-ROM et PC Engine

S.M. : Nous avons reçu d'autres **éducatifs** de Belgique, faits par la même boîte que ceux testés dans le numéro 13. Ils seront dans le prochain numéro. A part ça, le grand évènement est, bien sûr, le test de **Parodius** dans les Tops du mois, un jeu MSX1 exceptionnel, avec des musiques d'enfer. Au Japon, le fabuleux **Aleste** (testé sur Sega dans le n°14) est sorti en mégarom MSX2, ainsi que **Gandhara** et **Star Virgin**, dont la pub représente une jeune japonaise en maillot intersidéral, je ne vous dis que ça !

M.N. : Dites donc, c'est moi qui boit et c'est vous que ça réchauffe, on dirait...

S.M. : Hum, hum... De nombreux jeux d'aventures sont également disponibles, comme **Kiss of murder** et **Gengis Khan**, mais malheureusement, les textes sont en japonais. En parlant de Gengis Khan, ça me fait penser à vos compatriotes de chez **Titus**, Eric et Hervé Caen, les Attilas du logiciel, qui ont eu les honneurs de MSX Magazine Japon pour **Crazy Cars**, Fire & Forget et Off Shore Warrior. Seul le premier titre existe pour le moment sur MSX.

Star Virgin

M.N. : Chez Titus, ça carbure au hard-rock, ce qui donne des softs pas piqués des hannetons !

S.M. : Ça vaut peut-être mieux que de carburer au saké... Heureusement, tous les français n'en sont pas là, il y en a qui sont sérieux, comme les petits gars de **M.C.M.I.**

M.N. : Kézako ?

S.M. : Ça signifie "MSX Club micro-informatique" et ils proposent des petits trucs bien sympas, comme par exemple de doubler ou tripler la vitesse du drive du Sony HB-700, escargot notoire au niveau du chargement des programmes. Il y a d'abord un poke qui accélère un peu les choses : Poke &hFD9F, &hC9.

Mais le remède sérieux consiste à changer le système disk du HB-700, c'est-à-dire à ouvrir l'appareil pour enlever la ROM disk-basic et la remplacer par une éprom disk-basic V 2.0, fournie par l'association. C'est un travail qui prend une quinzaine de minutes mais qui ne peut être mené à bien que par une personne ayant un minimum de pratique en électronique. Si vous êtes novice en la matière, vous pourrez vous adresser à un dépanneur radio-TV ou bien envoyer votre ordinateur à M.C.M.I. (sans clavier ni accessoire). Le prix de l'éprom, avec son support et une notice de montage, est de 200 francs (elle est garantie), le prix de la pose est de 150 francs. Le téléphone du M.C.M.I. est : (16) 56.21.66.56. Demandez Patrick Besse. Les prochains travaux de l'association porteront sur l'extension de la mémoire des Philips à 256 Ko, le VDP, les synthés et le Music Module, la compatibilité CPM des MSX, etc.

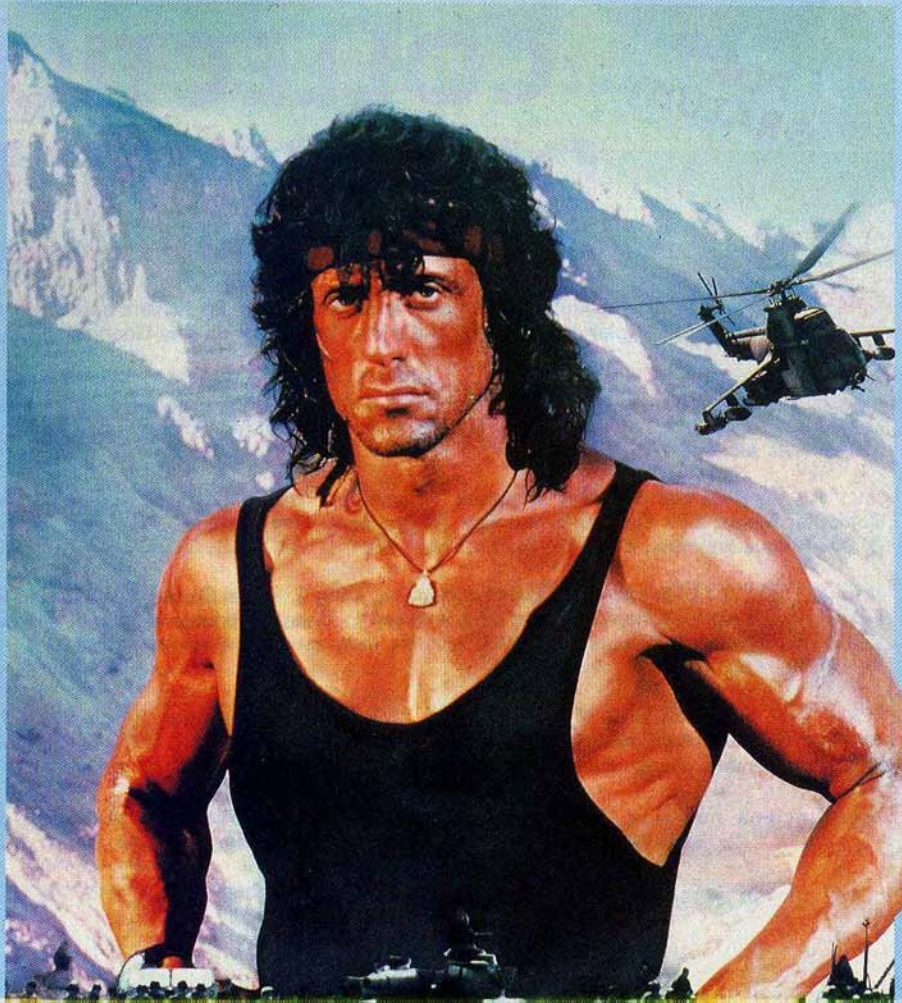
M.N. : Y assurent les mecs, hic, vraiment mœlleux ce p'tit saké, il a du retour, il est goûtu, poil au...

S.M. : Quelle honte, quel scandale... Ah, ils sont beaux les français dès qu'ils ont un coup dans le nez !

M.N. : Et Sega et Nintendo ?

S.M. : La distribution de **Sega** a donc été reprise par Virgin Loisirs et douze titres sortiront d'ici la fin de l'année. Les très attendus **Shinobi, Penguin Land** et **Aztec Adventure** seront disponibles lorsque vous lirez ces lignes. Suivront, à la mi-novembre, **Monopoly, Thunder Blade** et **Miracle Warriors** puis, fin décembre, **Power Strike, Kenseiden, Lord of the sword, Double Dragon, Phantasy Star, Rambo 3.** De ces douze jeux, la moitié ont déjà été testés dans Micro News, les six autres le seront prochainement.

La console Sega est désormais présentée en trois configurations : la console de base (livrée avec le jeu Hang On) au prix de 990 F, la console "Master Sys-



tem Plus", livrée avec, en plus, le pistolet Phaser et trois jeux de tir au prix de 1149 F et la "Super Master System Plus", qui consiste en la configuration précédente plus les lunettes 3D et trois jeux 3D, au prix de 1499 F.
Signalons enfin que le magasin **2010 Electronics** propose quelques jeux en importation exclusive (et en quantité limitée) : **Parlour Games** (jeu de billard, fléchettes, bingo), **Maze Hunter 3D, King Quest** et... **Carmen San Diego**. Ce jeu est, paraît-il, une sorte d'éducatif mais, avec un nom pareil, nul doute qu'il sera traité dans Micro News avec tous les honneurs dûs à son rang !
Du côté de **Nintendo** par contre, c'est nettement moins folichon. **Ice Hockey** et **Super Mario 2** devraient sortir... au premier trimestre 89. Mais à part les quatre jeux testés dans ce numéro, aucune autre nouveauté ne sera disponible d'ici la fin de l'année. Ces quatre jeux Konami sont des chefs-d'œuvre, c'est vrai, mais de là à ne rien proposer d'autre pour les fêtes... Quand on voit le fantastique catalogue dont disposent les utilisateurs Nintendo aux Etats-Unis et au Japon... Et en plus, pas question d'importation parallèle puisqu'il n'y a pas de compatibilité entre les consoles japonaises, américaines et françaises. Dommage, car ça stimulerait le marché et ferait vendre des consoles. Enfin, moi, ce que j'en dis... On ne peut quand même pas être plus royaliste que le roi...

La console Sega et ses accessoires ▲

M.N. : Cha ché vrai ! Hic ! Y'a pas un jeu sur l'saké, pachque j'l'achète tout d'suite, hic...
S.M. : Chers amis lecteurs, retenez bien la leçon : le saké se boit comme du petit lait, mais attention à ses effets, il titre quand même 14° d'alcool. Rendez-vous le mois prochain, pour le moment je vais aller coucher cette mauviette. Sayonara !

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer.; etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.

MSX Video Center

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

5 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT POUR NOËL :

- *Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.*
- *En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.*
- *Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.*
- *Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.*
- *Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.*

CADEAUX

① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur
Cadeau non cumulable

PROMOTIONS

L'AFFAIRE (D/MSX2)	99 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F
TEX (K7)	95 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	99 F
SOFT MANAGER (D)	120 F
ILLUSIONS (K7)	75 F
BRIDGE (K7)	75 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	99 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	120 F
SORCERY	49 F
LODE RUNNER (D/C)	120 F/170 F
PYROMAN (K7)	70 F
BOSCONIAN	169 F
DIG DUG	169 F
GALAXIAN	169 F
MAPPY	169 F
MONITEUR PHILIPS CM8802 (300 x 285) :	1 790 F
MONITEUR PHILIPS VS 0080 (600 X 285) :	2 690 F
ORDINATEUR NMS 8280 + MONITEUR VS 0080 :	9 990 F
LECTEUR DE K7 VY 0030 :	275 F
LECTEUR DE K7 VY 0030 + cable magneto :	299 F
BRAS ROBOT SV 2000 avec interface :	350 F
MX TELX :	290 F
PACK MSX1 spécial import : Galaga+King's Knight+Monster fair :	365 F
PACK MSX2 spécial import : Garyu-o + Darwin 4078 + S. Tritorn :	550 F
HYDLIDE 2 (C) + MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) :	290 F
MANETTE VU 001 (1 BOUTON DE TIR) :	40 F
MANETTE VJ 200 :	85 F
COMIC BAKERY (C) :	69 F
AACKO BASE (K7 et D) :	290 F
AACKOTEXT :	290 F
PACK "HAL" Inspecteur Z (C) + Planete Mobile (C) :	250 F
PACK1 "NAMCOT" BOSCONIAN + MAPPY :	290 F
PACK2 "NAMCOT" DIG DUG + GALAXIAN :	290 F
VAXOL (C) :	230 F
Super Tritorn (C 1 MEGA MSX2) :	230 F
MAPPY (C) :	149 F
COMPILATION 6 (D) :	75 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	150 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F
CASTLE EXCELLENT	260 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 (MSX 2 - 1 MEGA)	230 F
FANTASM SOLDIER	230 F
FINAL ZONE	160 F
❋ FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA)	390 F
❋ SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F
GARYU-O (MSX2 - 2 MEGA) (avec moniteur)	230 F
HYDLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA)	240 F
KING'S KNIGHT	145 F
MONSTER'S FAIR	145 F
SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA)	260 F
SUPER TRITORN (MSX2 - 1 MEGA)	230 F

❋ = Nouveauté

ORDINATEURS MSX

PHILIPS NMS 8220
MSX2 sans lecteur de disquettes : 1 750 F
PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +
PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...
VERSION MONOCHROME
avec Moniteur VS0040 : 6 490 F
VERSION COULEUR
avec MONITEUR VS0080 : 7 990 F

1 ORDINATEUR NMS 8280
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 moniteur US 0080 : 12 690 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) : 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K) 1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 129 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 : 2 290 F
PHILIPS NMS 1431 : 2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

- FANTASTICK 3 (tir continu) 99 F
HYPER SHOT 99 F
QUICKSHOT VII : 49 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
QUICKJOY (microswitch) : 159 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS : 390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER THERMIQUE CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) : 119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 : 90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 : 49 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE DE RANGEMENT DE 40 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
BOITE DE RANGEMENT DE 80 DISQUETTES 3"1/2 : 129 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
SALVAGE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUTUR KNIGHT
FUZZBALL
HUMPHREY
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
MUTANT MONTY
NIGHTSHADE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

- ARMY MOVES
ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
- BUBBLER
- CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF UNIVERS
- PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL
RUNNER
- TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

JEUX EN CASSETTES A 120 F

- GUNSMOKE
- TERRAMEX
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- VENOMSTRIKE BACK
- WORLD GAMES
- THE GAME WINTER EDITION

COMPILATIONS

COMPILATION 7 (D) 120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)
SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F
FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7) 165 F
REGATE (K7/D) 149 F/149 F
MANDRAGORE (K7) 165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE (K7) 165 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

ANDOROGYNUS (1 MEGA) 290 F
DEEP FOREST 230 F
- DRUID (1 MEGA) 290 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
- NINJA KUN (1 MEGA) 290 F
- RASTAN SAGA (2 MEGA) 345 F
VAMPIRE KILLER 290 F
USAS (1 MEGA) 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
BREAKER 149 F
CHOPPER 2 145 F
FINAL COUNT DOWN 149 F
INFINI 190 F
LEATHER SKIRTS 190 F

❄ MAJINKYU (720 K)	260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2	INDY 500
ALPINE SKI	LIFE IN THE FAST LANE
BATTLE CHOPPER	MINER MACHINE
FLIGHT DECK 2	POLICE ACADEMY 2
HARD BOILED	TT RACER
HYPE	

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D)	190 F
❄ LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F
❄ JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
❄ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
❄ LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
❄ GEOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
❄ ENSEIGNEMENT PRESCOLAIRE (- de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
❄ LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
❄ LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
❄ LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
❄ ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
❄ Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	195 F
❄ RALLYE du CALCUL (MSX2/D)	195 F
❄ RALLYE du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
❄ Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F

MATHS

LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC (TABLEUR)	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
DYNAMIC PUBLISHER (PAO) (MSX2) (D)	490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	~~118 F~~	69 F
GUIDE DU GRAPHISME	~~110 F~~	65 F
56 PROGRAMMES	~~78 F~~	45 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	~~78 F~~	45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	~~78 F~~	45 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	~~98 F~~	59 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	~~98 F~~	59 F
LE LIVRE DU MSX		110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION		133 F
GUIDE DU BASIC	~~128 F~~	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX		110 F
PRATIQUE DU MSX2	~~185 F~~	149 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	~~120 F~~	95 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D :	549 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCÉLÉRATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F

FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
ZILLION 2
AFTER BURNER 349 F
ALEX KID 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin.**

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix.**

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

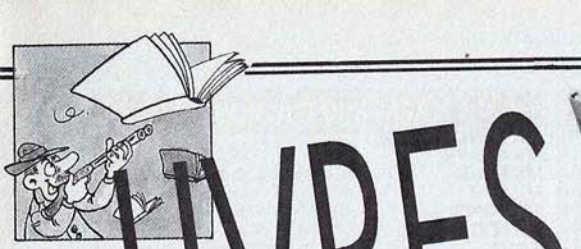
Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____
Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
_____
_____
_____

Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

❄ = Nouveauté



LIVRES

Panique à la rédaction...
En ces temps où la rédaction de Micro News est journellement assiégée par le professeur ST et le docteur Amiga, il fait bon prendre un peu de repos en parcourant l'un des récents ouvrages d'informatique. Non contents de mettre la salle des ordinateurs à feu et à sang, ces deux frères ennemis décidèrent un jour de venir jusqu'à mon bureau, histoire de poursuivre leur inénarrable controverse.

Docteur Amiga : Non, non et non... Je ne céderai jamais. L'Amiga est une machine parfaite. D'ailleurs, elle est plus récente donc forcément mieux technologiquement. Tenez, allons donc voir le jeune garçon qui s'occupe de la rubrique livres, il nous fournira certainement une réponse. Avec tout ce qu'il lit, le pauvre, il doit connaître le problème.

Professeur ST : C'est cela, demandons-lui si le ST ne charge pas plus rapidement que votre machine. *(Puis, prenant l'air satanique)* Remarquez, ça vous laisse du temps pour lire.

Docteur Amiga : Alors mon garçon, que pensez-vous de l'Amiga ? N'est-ce pas un excellent ordinateur ?

Micro News : Ben, euh... C'est-à-dire que... (sursautant, craignant le pire).

Professeur ST : Ah ! Vous voyez il hésite. Ce qui prouve bien que le ST est supérieur. D'ailleurs, regardez tous ces ouvrages concernant l'Atari, une preuve de plus.

(Ils tombèrent tous deux sur une pile de livres en cours de lecture. Ces derniers concernaient les deux machines).

Professeur ST : Tenez, prenez par exemple celui-ci, concernant **La programmation en GFA 3.0** de chez Micro Application. Vous n'avez pas ça vous, le GFA 3.0. Regardez, il y a même une disquette avec des exemples de programmation. C'est magnifique, on y parle de la programmation structurée, des pointeurs, de routines assembleur, de l'emploi de GDOS et des nouvelles possibilités de la dernière version. Espèce d'incapable, *(s'adressant au Docteur Amiga)* vous est-il possible de nous parler de la version 3.0 ?

Docteur Amiga : Absolument. Je peux même préciser qu'il y a dans ce bouquin un intéressant chapitre sur l'emploi des fonctions AES.

Professeur ST : Mais alors, vous l'avez lu ?

Docteur Amiga : Euh... Mais non. Ai-je une tête à lire un bouquin relatant les lourdes lacunes du ST ? Prenez plutôt **La bible de l'Amiga** : 640 pages, le double de ce que vous venez de me présenter ! Tout y est, dans ce magnifique bouquin de chez Micro'App : un important chapitre sur l'architecture interne de l'Amiga, avec ses connecteurs, son processeur, tout sur le système d'exploitation et son accessibilité. Même le multi-tâche y est abordé.

Professeur ST : *(murmurant)* Vous m'en faites une, de belle tache...

Docteur Amiga : Certes pas réservé aux débutants, il constitue tout de même un excellent ouvrage de référence. Je ne peux mieux vous dire, tout y est et pour moins de 300 francs.

Professeur ST : Peut-être, mais il n'y a pas de disquette.

Docteur Amiga : Mais si, vieille peau. Il y a un encart pour commander la disquette regroupant tout les programmes.

Professeur ST : Ah, j'suis vert. Parce qu'en plus, faut payer pour recevoir la disquette.

Micro News : Si je puis me permettre, vous êtes dans mon...

Docteur Amiga : Silence, vous ! Lisez et fermez-là !

Micro News : Ah bon ! (je me remis donc à la lecture des petits derniers de chez P.S.I. : Les **Infoguides**. *Ceux-ci, se voulant à vocation pédagogique, offrent, pour une modique somme, une description progressive de différents logiciels. Pour le moment trois versions sont disponibles :* **Turbo C version 1.5, Turbo Pascal 4.0 et MS Dos**. *Le rapport qualité/prix semble excellent, ce qui n'est pas toujours le cas dans les ouvrages de micro-informatique).*

Docteur Amiga : Tenez, puisque qu'on parle de l'Amiga DOS, jetez-donc un œil au dernier **S.O.S.** de chez Micro Application, concernant l'**Amiga DOS et l'Amiga Basic**. Ce document reprend toutes les possibilités du Workbench 1.3 et de nombreux trucs et astuces y sont décrits.

Professeur ST : Bien sûr. Micro App a pensé à tout, même aux possesseurs d'Amiga en détresse, on sait qu'il sont nombreux.

Blanche-Fesse *(passant par là, suivie du Prince Chargeant)* : Messieurs, messieurs. Que vous arrive-t-il donc pour...

Professeur ST : Ta gueule, pétasse ! Va donc apprendre à tes moitiés de sprites ce qu'est une bonne machine !

Micro News : S'il vous plaît (tout en tendant aux protagonistes deux ouvrages des Éditions P.S.I. : **Amiga et Atari ST en famille**).

Docteur Amiga : Qu'est-ce que c'est que ça ?

Micro News : Ce sont deux bouquins comprenant une quarantaine de petits programmes. Les uns sont en Amiga Basic et les autres en GFA.

Docteur Amiga : Ouais, bof ! Le contenu n'est pas vraiment à la hauteur des capacités de la machine, et de plus les programmes du genre "cuisine et tricot" ou "bricolage" m'ont l'air un peu niais. C'est à réserver aux plus jeunes.

Micro News : Absolument.

Professeur ST : Pourquoi y-a-t'il 30 pages de plus dans le mien que dans celui du Docteur Amiga ?

Micro News : C'est peut-être dû à l'infériorité du ST en matière de programmation ?

Professeur ST : Vous n'allez pas vous y mettre également. Vous feriez mieux de nous parler de ce bouquin sur **Le langage machine sur ST**.

Micro News : Eh bien, avec plus de 300 pages, c'est une excellente introduction au maniement de l'assembleur de l'excellent 68000, et là personne ne me contredira. Illustré de nombreux exemples, il constitue un bon ouvrage pédagogique sur un sujet déjà bien entamé.

Professeur ST : Parfait mon garçon. On va vous laisser, c'est l'heure de l'apéro.

(Ils sortirent du bureau et, nonchalamment, se dirigèrent vers le plus proche bistrot, me laissant dans cette pièce encore toute imprégnée de leur funeste désaccord).

Raynald Cheminelle

GFA SURPASSE GFA

GFA BASIC 3.0

De par sa puissance et sa convivialité, le GFA s'est imposé comme "le langage" sur ATARI ST. Aujourd'hui, GFA surpasse GFA avec la version 3.0 dont la richesse et l'environnement renforcent encore la suprématie.

GFA BASIC 3.0

Plus puissant, GFA possède plus de 400 fonctions. Plus confortable, l'éditeur a été complètement réécrit : de nouveaux utilitaires, la mémorisation des procédures, l'accès aux accessoires de bureau et une multitude de fonctions faciliteront vos longs développements. Plus rapide grâce aux nouvelles routines et à sa programmation structurée, le gain de temps pour certaines instructions comme PSET, FOR..., NEXT ou INPUT, va de 100 à 400 %. Réf. ST 027. 750 F

GFA ASSEMBLEUR

Conçu pour satisfaire tous les développeurs : programmes de jeux, animations graphiques hyper-rapides... L'éditeur corrige instantanément les erreurs. L'assemblage est conditionné, récursif et possède une liste impressionnante de caractéristiques (compactage des fichiers...). Avec son débugger, GFA ASSEMBLEUR est un outil unique. Réf. ST 033. 750 F.

OFFRE DE MISE A JOUR

Jusqu'au 31 décembre 88, tous les possesseurs de GFA 2.X pourront accéder à la nouvelle version moyennant la somme de 350 F, le manuel et la disquette d'origine (au lieu de 750 F). Contactez votre revendeur.

PROGRAMMATION EN GFA BASIC 3.0

Indispensable au programmeur, cet ouvrage exploite toutes les nouvelles instructions des GFA 3.0 telles que : programmation structurée, nouveaux types de variables instruction, Line-A, routines Assembleur, bibliothèque AES... Sur la disquette, de très nombreux exemples et une dizaine d'utilitaires. Réf. ML 638. 349 F avec la disquette.

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS/TÉL. : (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		

*20 F si commande inférieure à 250 F/40 F recommandé

TOTAL TTC

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration _____

Date : _____ Signature :

Nom : _____

Adresse : _____

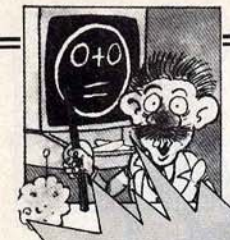
Ville : _____

Code postal : _____

☐ GRATUIT : JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

☐ **Je possède GFA 2.X et désire en échange du manuel, de la disquette 2.X et d'un règlement joint de 350 F recevoir GFA 3.0.**

MN

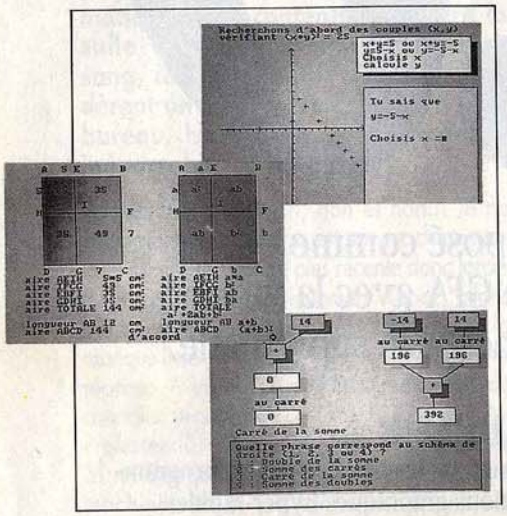


ÉDUCATION

Je ne pense pas trop me tromper en imaginant que vous ne regardez plus votre prof d'anglais du même œil depuis notre couverture du mois dernier. Je pense aussi ne pas trop me tromper en imaginant que ce qui peut être deviné sous son bureau ne ressemble pas forcément à la couverture en question. De là l'intérêt des logiciels éducatifs qui ne perturbent personne et vont droit au but. Du reste, personne n'irait regarder sous les jupes de son micro.

LES PARENTS DES MES ENFANTS...
Le logiciel du grand tout

Décidément très prolifique dès qu'il s'agit de renouveler le genre des logiciels éducatifs, Carraz Editions se lance à l'assaut des mathémati-



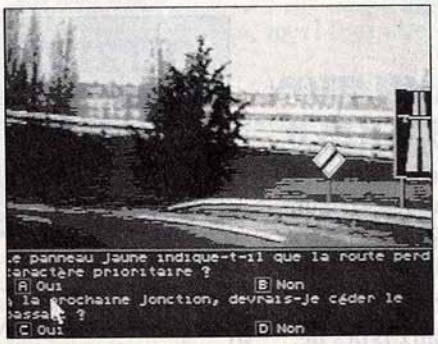
ques et de la logique. En dépit d'un titre oscillant entre Pierre Dac et un film d'Audiard, "Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ?", que nous appellerons ici "Les parents...", est un logiciel vraiment novateur. Alors qu'une majorité de logiciels s'attachent à l'apprentissage d'une règle, "Les parents..." se propose d'en faire comprendre le mécanisme, l'algorithme. Ce logiciel évite ainsi à l'enfant de tomber dans les pièges que lui dicte sa logique, dès qu'il lui faut appréhender des concepts tels que "la somme des inverses n'est pas l'inverse d'une somme" ou "le carré de l'opposé n'est pas l'opposé du carré". Ça lui évite aussi de se buter devant les données arbitraires et sobres dont les (mauvais) professeurs de mathématiques usent et abusent : "Les fonctions inverses et carrées ne sont pas linéaires, et toc ! C'est comme ça et pas autrement.". Bref, si vous avez du mal à comprendre que ce qui se conçoit bien s'énonce clairement n'oblige pas ce qui s'énonce clairement à être concevable... ou pas, ce logiciel, pour l'instant disponible sur Thomson, est fait pour vous.

Disquette Carraz Editions pour To et réseau.

C.B.

CODE FACILE
Décider en conduite

C.Q.F., une nouvelle collection de Coktel Vision moins axée sur l'enseignement "classique" que sa production habituelle, se veut avant tout dédiée au grand public et à vocation pratique. Suivront rapidement un logiciel de cuisine, une visite de l'Europe et une étude sur la faune et la flore. Le premier logiciel de la collection aborde le sujet, toujours douloureux, du code de la route et de l'examen à passer pour obtenir le superbe petit papier rose délivré, pas forcément pour longtemps, par la préfecture. Le scénario du soft n'est ni plus ni moins quela transcription de ce qui se passe dans une auto-école standard. Des photos, dans notre cas digitalisées, apparaissent sur l'écran. Si vous choisissez la difficulté maximum (non, ce n'est pas un niveau de jeu !) vous serez placé dans les conditions de l'exam, avec un temps limité pour répondre aux questions. L'ensemble est très bien fait, avec des photos noir et blanc, retouchées en couleurs pour les panneaux. Le côté vicieux de l'examen est là, avec les questions-pièges, les détails dans les coins, et le temps qui passe rapidement. Seule critique, la correction de l'épreuve qui se fait question par question, ne rappelle pas à l'écran les réponses que vous



avez données, ni ne précise celles sur lesquelles vous vous êtes trompé. A ce détail près, pour le prix d'une heure de conduite ou peut s'en faut, vous avez une très bonne possibilité de vous entraîner, à votre convenance et sans rendez-vous.

Disquette Coktel Vision pour Atari ST. Versions PC/Compatibles et Amiga à venir.

E.L.

ATLAS FRANCE
Découvrir la France

Puisque vous voila en possession de votre permis de conduire, que diriez-vous d'un petit voyage ? Atlas France a pour but de vous faire découvrir les conditions climatiques, géographiques, économiques, etc. de la France et de ses régions, Corse comprise (et les DOM-TOM ?). On peut jouer ou rechercher des renseignements, comme dans un atlas classique.

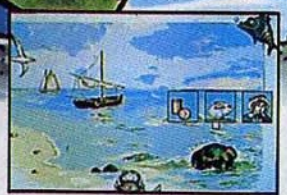
Le jeu a un but pédagogique et consiste, par exemple, à situer des villes sur la carte du pays. Hélas, en cas d'erreur, le logiciel n'a pas la riche idée de nommer la ville choisie, pour parfaire notre éducation. Le côté jeu aurait mérité d'être mieux mis en valeur, car pour apprendre en s'amusant, il faut s'amuser, et il faut bien reconnaître que ce n'est pas la franche hilarité... Sinon, il n'y a aucun reproche à faire à la présentation, digne d'un atlas papier, avec les codes des couleurs normalisées, et un grand éventail de renseignements. La rédaction a d'ailleurs testé pour vous, avec une grande abnégation, et au hasard évidemment, les vignobles de France. Dommage qu'il n'y ait pas d'échantillons pour récompenser les bons élèves...

Disquette Coktel Vision pour Atari ST. Versions PC/Compatibles et Amiga à venir.

E.L.

LES MILLE ET UN VOYAGES

VOIR
LIRE
ECRIRE
ENTENDRE*
SES AVENTURES



"PHOTOS SUR ATARI ST".

logiciel disponible sur ATARI ST ; PC et compatibles ; THOMSON TO8, TO8D, TO9+ ; AMSTRAD CPC 6128.

"Ma petite sœur et moi, on aime bien voyager. Mais papa et maman ne sont pas très chauds pour nous laisser partir seuls (j'ai huit ans et ma sœur en a trois !).
Aussi on a trouvé un super logiciel qui nous transporte, depuis notre chambre, vers des univers extraordinaires. On peut voir danser les chaises (et en musique !), lire les aventures du dragon-gardien, décrire et écrire le mariage du marin avec la princesse...
Et puis, après avoir créé nos voyages imaginaires, on peut les rejouer à l'écran ou manuellement avec le mini-théâtre à découper. Et même que notre ATARI ST, i' parle et i' nous raconte tout ! Un vrai dessin animé !
Mille et un bisous à CARRAZ EDITIONS". Aurélien, 8 ans.

* *Synthèse vocale sur Atari ST.*

Les mille et un Voyages © CARRAZ EDITIONS 1988

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____

DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ EDITIONS

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

BOUDDHA R.C. LYON B 337 673 982

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le mois dernier avait été très dur : le Capitaine Pixel avait apporté tellement de nouveautés qu'on aurait pu en faire un numéro hors-série. C'est pourquoi je redoutais particulièrement notre entrevue, ce mois-ci : aurait-il autant de softs ? Surtout qu'avec la quatrième édition d'Amstrad Expo, ça ne risquait pas de s'arranger...

Capitaine Pixel : Salut, les petits gars. Ça va ?

Micro News : Ça va, mon capitaine.

Capitaine Pixel : Le moral est bon.

Micro News : Excellent, mon capitaine.

Capitaine Pixel : La soupe est bonne ?

Micro News : Ben, justement, à ce sujet...

Capitaine Pixel : Silence ! Quand je vous parle, vous ne devez répondre que "Oui mon capitaine". Compris ?

Micro News : Oui mon capitaine !

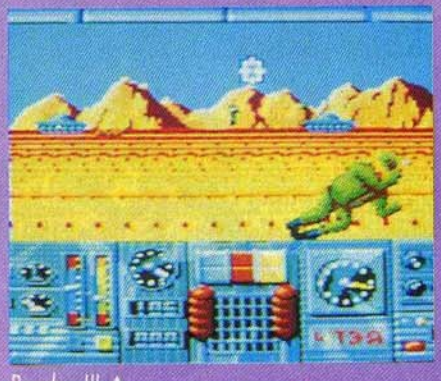
Capitaine Pixel : Enfin, on me traite avec le respect dû à mon grade. Il faut dire que je me suis longtemps entraîné avec **Rambo III**, de **Ocean**. L'adaptation en logiciel sort avant le film ! Et ça m'a mis en condition avant de venir vous voir. Ah, Sylvester Stallone, en voilà un

Rambo III ▲

homme, un vrai de vrai, pas un joystick aux pieds-plats.

Micro News : Oui mon capitaine !

Capitaine Pixel : N'est-ce pas ? Je suis ravi de vous l'entendre dire. Non, sérieusement, le premier Rambo était un bon film mais un jeu plutôt moyen, pour ne pas dire pire. Le second film était tellement... que bon, ils n'avaient même pas fait de soft. Je n'ai toujours pas vu



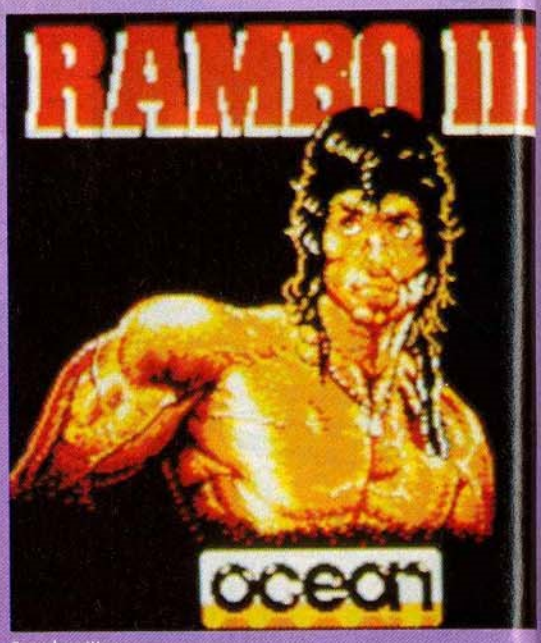
Rambo III ▲

le troisième film, mais alors le soft !

Micro News : Ah bon, il est aussi bien que ça ?

Capitaine Pixel : Absolument. Pour tout vous dire, c'est une sorte d'Opération Wolf, mais avec un scrolling vertical. En

Guerilla War ▼



Rambo III ▲

clair, les ennemis sont d'abord au loin mais ils progressent rapidement vers vous. Des chars passent aussi au loin et n'hésitent pas à vous tirer dans la gueule. J'ai pu tester la version CPC et je peux vous dire qu'elle est vraiment excellente : c'est rapide, précis, mignon, saignant, bref, tout ce que j'aime.

Micro News : Vous, dès que c'est un jeu de guerre vous trouvez ça génial !

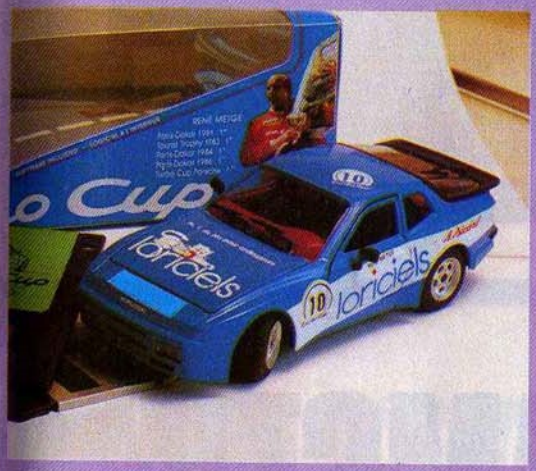
Capitaine Pixel : Un peu plus de respect quand on parle à ses supérieurs ! Et d'ailleurs, ce n'est pas vrai du tout. La preuve, c'est que j'ai testé pour vous **Guerilla War**, sur CPC, et que j'en suis revenu, mais j'ai eu du mal. Les programmeurs d'**Imagine** qui ont osé pondre une horreur pareille sont pires que des vietcongs. C'est une sorte de remake d'Ikari Warrior, que tous les possesseurs de CPC connaissent bien, mais en cent fois moins bien. C'est une catastrophe totale.

Guerilla War ▲

Vraiment, je ne sais pas ce qui s'est passé.

Micro News : Bon, parlons d'autre chose.

Capitaine Pixel : Ok, alors arrivons à **Loriciels** et à son fameux **Porsche Turbo Cup**, qui sortira bientôt sur 8 bits. Les programmeurs de Loriciels ont été directement conseillés par le célèbre pilote René Metge, que même ma mère

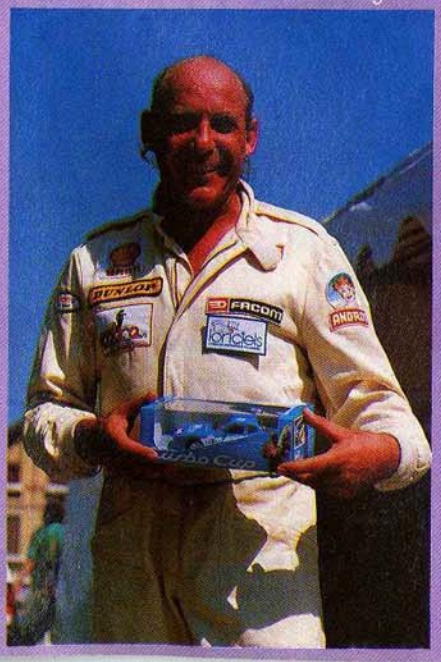


elle l'a vu à la télé la semaine dernière.

Micro News : Oui, mais on en avait déjà parlé de tout ça !

Capitaine Pixel : C'est vrai, mais vous n'aviez pas montré la photo du packa-

René Metge ▼



ging qui inclut une Porsche modèle réduit que ma petite nièce (deux ans et demi) a trouvée géniale. Même qu'elle a voulu se la garder mais, rassurez-vous, je ne l'ai pas laissé faire. C'est une voiture en métal, avec les portes qui s'ouvrent, et tout et tout. Dernier détail génial, quand vous tournez le volant, les roues tournent vraiment ! Au fait, j'oublie de vous dire que les versions 8 bits (CPC et C64) seront excellentes.

Micro News : Vous avez d'autres nouveautés chez les français ?

Capitaine Pixel : Eh bien... pas tellement en fait. Ou plus exactement, disons que beaucoup de softs sont en chantier, mais qu'ils ne seront pas finis avant quelques temps. Mais je peux vous dire que tous les éditeurs français ont des jeux d'enfer actuellement en cours de développement. Par exemple, **Fusion 2**, chez **Loriciels**. Fusion 2 est un logiciel d'arcade très bien foutu, avec notamment une animation étonnante : on peut ramper, sauter, tirer sur des monstres, etc. Un soft très sympa, qui dispose en plus de graphismes franchement réussis sur CPC. **Infogrames** prépare **Tintin**, entre autre, qui promet beaucoup. Très franchement, je peux vous assurer, qu'en France, l'hiver sera extraordinaire. Vous aller en rester sur le cul...

Fusion 2 ▲

Micro News : Ah non, vous n'allez pas devenir vulgaire vous aussi !

Capitaine Pixel : Qu'est-ce vous croyez ! On a beau être militaire, on n'en est pas moins homme. Cela dit, j'ai un véritable scoop pour vous.

Micro News : Un scoop ! Où ça, où ça ?

Capitaine Pixel : Le **Manoir de Mortevielle**, édité par **Lankhor**, est en cours d'adaptation sur CPC ! Vous vous rappelez sûrement le Manoir : une enquête policière fabuleuse et ultra-originale, qui fit un triomphe sur ST lors de sa sortie grâce, entre autre, à une synthèse vocale étonnante de précision et qualité. Je peux vous révéler en exclusivité que la version CPC parlera elle aussi ! Le soft devrait, au plus tard, sortir en décembre et je ne peux que vous conseiller de vous précipiter dessus si vous aimez un tant soit peu les jeux policiers ou les jeux d'aventures.

Micro News : Quoi de neuf en Angleterre ?

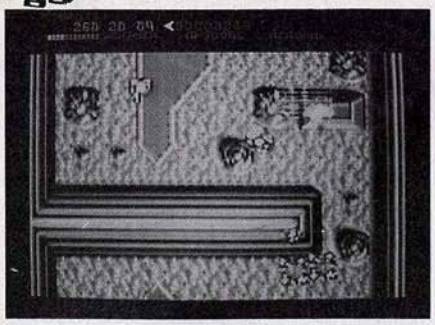
Capitaine Pixel : Assez rigolé, continuons avec nos previews, à commencer par **Game Over II**, de **Dynamic**, qui est arrivé sur CPC. Tous les possesseurs d'Amstrad se souviennent du numéro 1 qui fit un triomphe il y a un ou deux ans. A l'époque, le jeu était distribué par Imagine. Aujourd'hui, les espagnols de Dynamic volent de leurs propres ailes pour ce numéro 2. Seul léger défaut, il manque totalement d'originalité : encore un clone de Nemesis, R-Type, Salamander et autres du même acabit : scrolling vertical, ennemis dans tous les sens. Reconnaissons honnêtement qu'il est magnifiquement réalisé : 16 couleurs, animation extraordinaire et plaisir du jeu. Une réalisation d'enfer pour un jeu complètement éclatant malgré son manque total d'originalité.

Micro News : Pourtant, c'est original ce qu'ils font d'habitude. Je me souviens de Basket Master, par exemple...

Capitaine Pixel : Oui, c'est vrai. Mais ceci dit, Game Over II est un excellent shoot'em up comme on n'en voit pas tous les jours. Changeons de domaine avec **Salamander**, de **Imagine**, dont nous vous avions déjà parlé sur C64 et qui est arrivé sur CPC. Le jeu reste très bon, malgré une certaine lenteur et des graphismes en quatre couleurs. Mais je trouve Salamander (la suite de Nemesis, soit dit en passant) un peu trop dur pour être vraiment intéressant, et pourtant j'suis un baroudeur moi, un homme, un vrai.

Micro News : Ça c'est bien vrai, mon Capitaine !

Capitaien Pixel : Tu l'as dit, p'tite tête. Passons à autre chose et à **Mirrorsoft** qui va bientôt vous proposer **Fernandez must die**, un jeu d'aventures en 3D, étonnant : excellente animation, images superbes, scénario en béton. Bref, du tout bon. Qu'est-ce que je pourrais vous dire d'autre ? Ah oui, le clone de Mario Bros signé **Rainbow Arts**, c'est à dire **Great Giana Sisters**, testé



Fernandez must die ▲

il y a déjà plusieurs mois dans Micro News, va être retiré de la vente, Nintendo ayant fait un procès. C'est d'autant plus bête qu'une suite était déjà prévue...

Micro News : D'autres nouveautés, chez les anglais ?

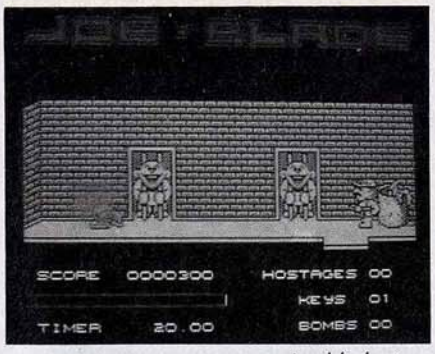
Capitaine Pixel : Absolument. En plus de tous les softs dont je vous avais déjà parlé le mois dernier, genre Dark Fusion et Motor Massacre, nous aurons aussi **Butcher Hill**, un jeu de guerre original et bien foutu, bien qu'encore plus saignant que d'habitude. Vous êtes d'abord dans un canot et vous remontez une rivière encombrée d'un nombre incalculable d'ennemis. Ensuite, c'est le combat dans la jungle, une mise en scène étonnante et vraiment bien faite : vous errez entre les arbres et les lianes... Au fait, j'ai failli oublié de vous le dire : ça va sortir chez **Gremlin** très bientôt...

Micro News : On s'en fait un petit dernier pour la route ?

Capitaine Pixel : Absolument. Par exemple l'adaptation de **Joe Blade**, déjà connu sur C64, entre autre. Une réalisation de bonne qualité, en deux couleurs mais en haute résolution. Joe Blade est à mi-chemin du jeu d'aventure et de la balade dans des décors très réussis, il est très sympa.

Micro News : Vous pensez que vous aurez d'autres nouveautés pour le mois prochain ?

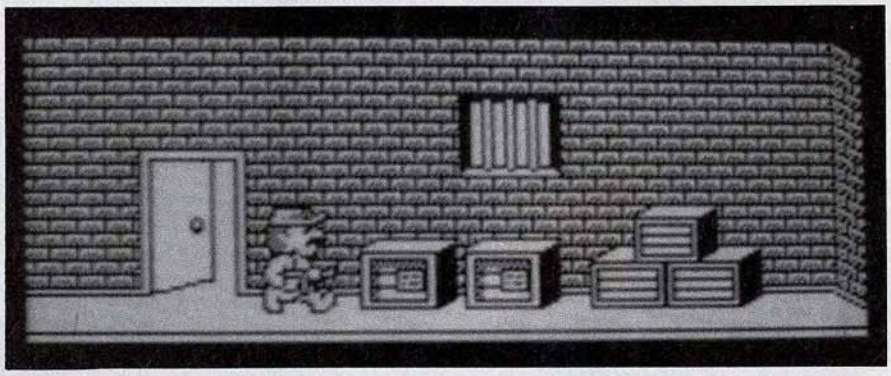
Capitaine Pixel : Des kilos ! Tenez, le

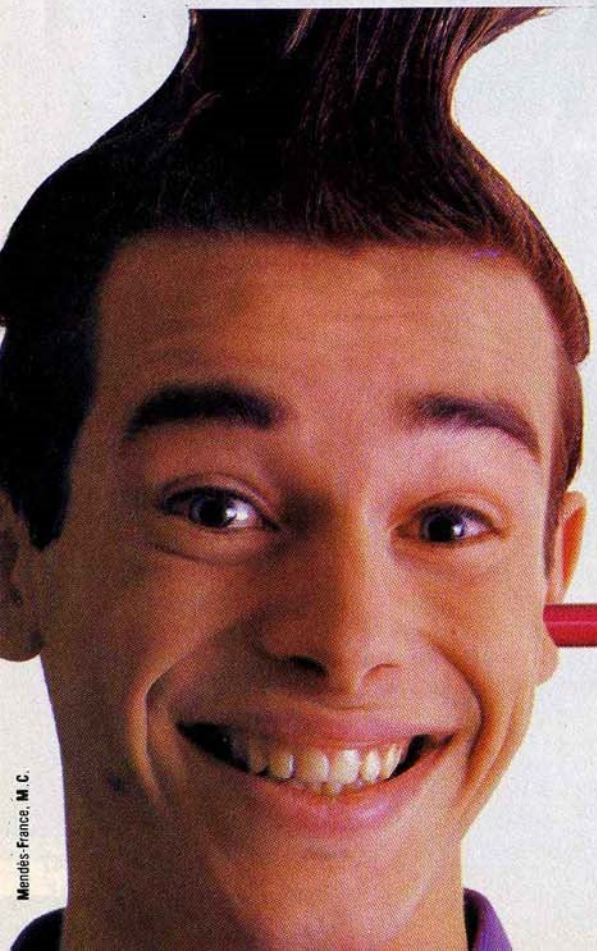


Joe blade ▲

facteur vient de passer, regardons ce qu'il m'a apporté. **Alternative World Games**, de **Gremlin**, en version finale. Ça fait au moins six mois que je vous ai

Joe blade ▼





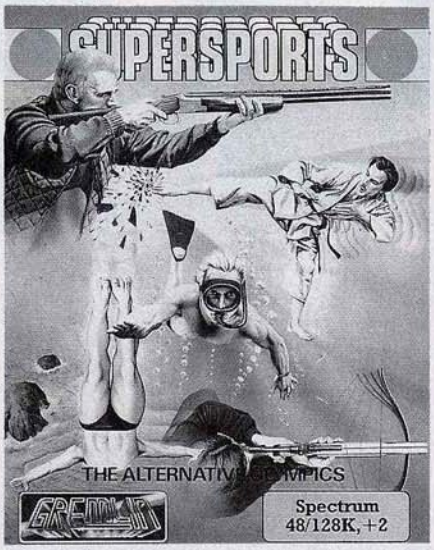
AMSTRAD

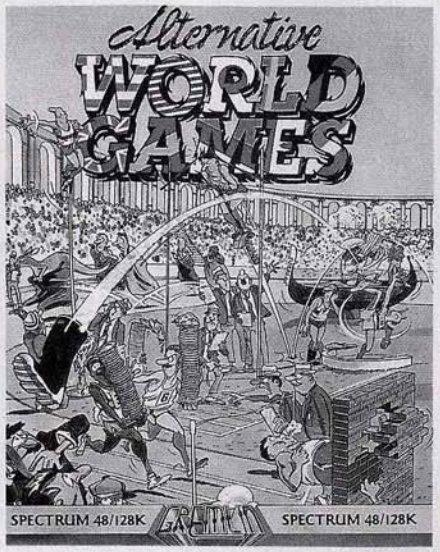
coup de cœur pour

DU 4 AU 7 NOVEMBRE

Mendès-France, M.C.

parlé de la pré-version, mais cette fois-ci, c'est bon. Le jeu reste toujours aussi super, marrant et bien animé, bref, du délire. Au fait, j'ai failli oublier de vous dire que c'était sur CPC, évidemment. Ensuite, toujours sur CPC, voici **Supersports**, **The Alternative Olympic**, également de **Gremlin** et qui est aussi une parodie de jeux sportifs. Un ton au dessous de Alternative World Games, Supersports est pourtant sympa et assez joli. Test complet le mois prochain.





Micro News : Je trouve qu'il n'y a pas beaucoup de C64, ce mois-ci !

Capitaine Pixel : Mais si, il suffit de demander. Par exemple, j'ai enfin reçu la version C64 de **Barbarian,** de Psygnosis, distribué maintenant par **Melbourne**. Et comme je vous le disais le mois dernier, l'adaptation est vraiment excellente. Une version CPC est aussi prévue, mais elle ne devrait pas arriver avant un ou deux mois.

Micro News : Mais dites-donc, la version C64 me semble extraordinaire ?

Capitaine Pixel : Et oui ! Pendant le chargement de la cassette, vous pouvez jouer à un space Invaders de très bon niveau. C'est fabuleux... Par ailleurs, je vous signale que Melbourne House sortira bientôt **Double Dragon** et qu'il est maintenant distribué en France par SFMI.

Micro News : J'en veux encore, des nouveautés...

Capitaine Pixel : Alors prenez **Total Eclipse**, un nouveau jeu de **Incentive** qui utilise leur système de Freescape, tout comme Driller (cf Tops du mois). cette fois, l'histoire se passe dans une pyramide, en Egypte...

Micro News : Un dernier mot, capitaine. ***Amstrad Expo****, ça vaut le coup d'y aller ?*

Capitaine Pixel : Absolument. Tous les éditeurs ou presque seront là, avec les previews des jeux qui vont cartonner à Noël, des animations et des concours sympas. Idem sur le stand Micro News, où vous pourrez vous éclater avec des jeux d'arcade et gagner des montagnes de cadeaux. Et puis, j'y serais en personne, alors, rien que ça, ça vaut le déplacement...

EXPO
les loisirs
MICRO, SON, VIDEO

A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument :
• Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM,FM, joystick et 5 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
• Le magnétoscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
• Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
• Les intégrés télévision-magnétoscope TVR2 et TVR3.
• Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser.
Avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde : Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO !

AMSTRAD EXPO 88

.PARIS.PORTE DE VERSAILLES

Organisation : S.O.S.I.S.
187, rue Marcadet
75018 Paris
Tél.: 42.52.84.76

ARCHIMÈDE LE BARBU !

Des jours qu'on l'attendait. On lui demande bien gentiment une entrevue, on lui explique l'importance des dates à respecter, et paf. Ça ne rate jamais. Trois jours de retard ! Moi je veux bien croire que c'est un génie, mais en matière de canard il y connait pas grand chose, le papy ! Enfin le voila, il est là, on peut y aller les enfants...

- Salut O Archimède !

- Salut mon gars. Je vois que vous avez étudié nos formules de politesse, c'est bien ça, mon petit...

- Ben tiens, dites donc, j'espère que vous avez de l'inédit, parce que depuis le temps qu'on vous attend...

- On est pressé mon garçon ? Tiens, si t'es sage, t'auras une image. Maintenant on peut attaquer notre deuxième leçon sur mon ordinateur, non ? Je suis pas là pour philosopher mon gars, ça va cracher le feu aujourd'hui, comme dirait Ephaïstos !

-Mais on ne vous demande que ça, mon vieux !

-Pas d'insolence avec vos ancêtres, ou alors je vous fait lire mon "Etude des solides engendrés par la rotation des coniques autour de leur axe" !

- Gasp...

- Et bien on va vous parler de **Zarch**, que tout le monde connait sous le nom de Virus maintenant.

- Encore Virus ? Bof, tout le monde sait...

- Non, tout le monde ne sait pas ! Zarch c'est quand même autre chose ! D'abord sur ST c'est lent. Ne protestez pas, moi je sais. Et puis la carte radar hein, est-ce qu'elle a un zoom sur le ST ? Non ! Et des bombes, y'en a des bombes ? Sur Archimedes, on a le zoom, les bombes, les missiles, et puis surtout, le plus important, 240 couleurs en plus que sur le ST ! Je vous assure qu'au total le jeu est vraiment génial. Pas autant que moi bien sûr... Enfin Braben nous a encore étonné, espérons qu'il va se dépêcher de faire Elite 2...

- Nous ne sommes pas la pour faire le procès du ST vous savez...

- Bien sûr, mais il faut bien comparer, et comme il n'y a pas mieux, je compare avec moins bien... quelque chose à redire ?

- Oui, c'est pas le même prix. Si on passait à autre chose ?

- Sure man, sure. **Conqueror**, ça vous dit ?

- Allons-y !

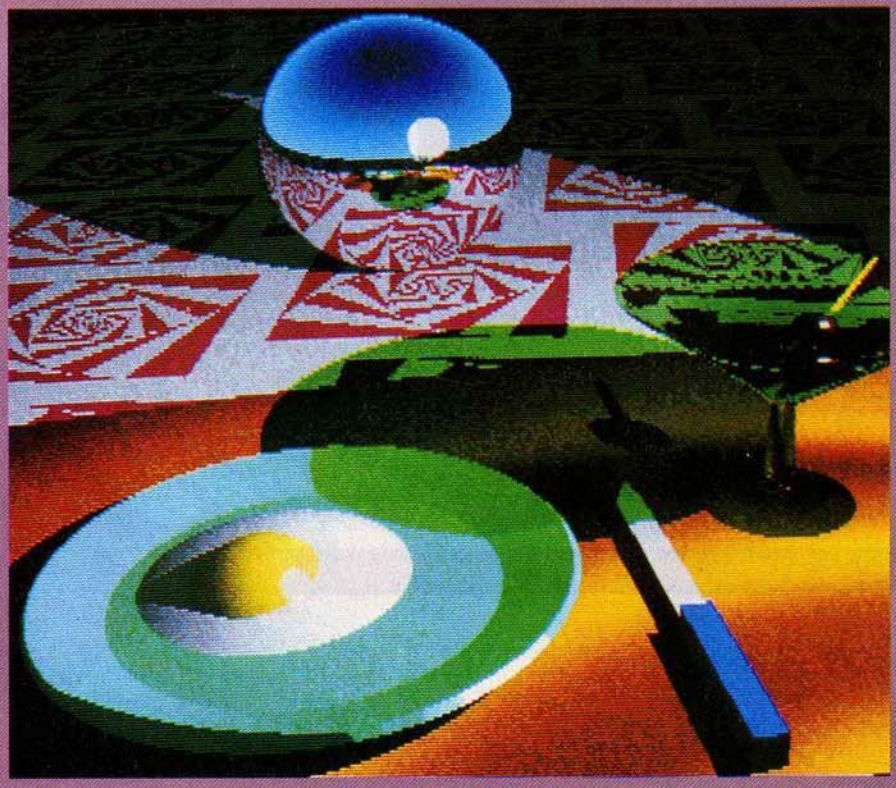
- Ça ressemble un peu à Zarch au niveau décor : normal, c'est encore Braben qui a filé ses routines graphiques à ce fainéant de Jonathan Griffiths. Mais Conqueror est beaucoup plus complexe, c'est en fait un wargame.

- Un wargame, vraiment ? Je n'ai jamais vraiment aimé ce genre de jeu, trop long, trop complexe...

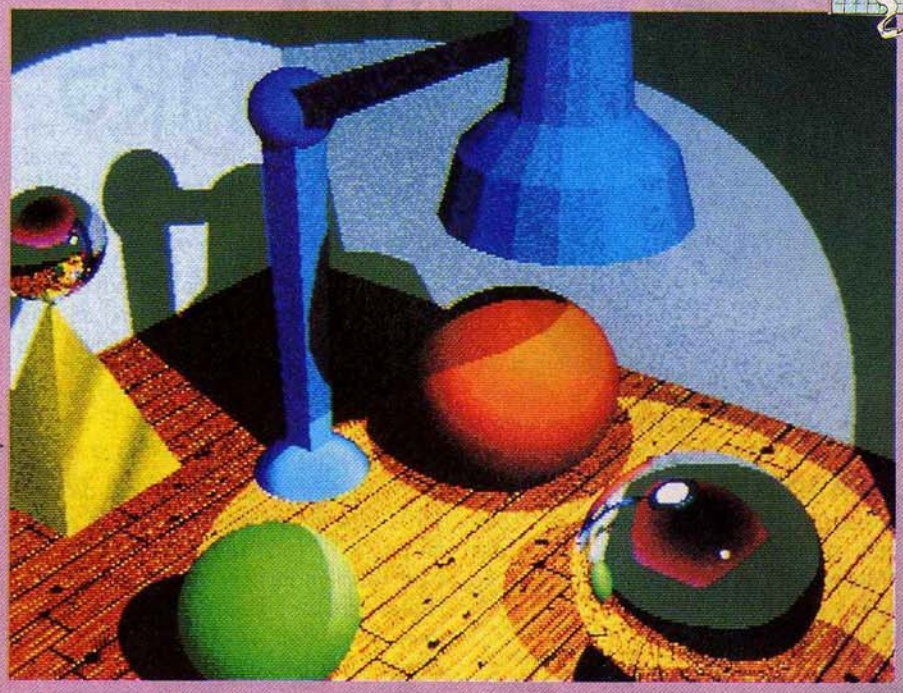
- Pas du tout ! Enfin je veux dire, tout à fait ! Jusqu'à maintenant, mais n'oubliez pas que l'Archimèdes est très rapide, et ce wargame là est en temps réel ! D'ailleurs, il y a trois jeux en un : l'arcade, où le joueur n'a qu'un tank et se bat contre contre les tanks ennemis. A chaque fois que son canon est en ligne avec un char ennemi, on entend un bip. C'est en fait un mode d'entrainement, dont l'interêt devient vite nul. Le mode intermédiaire est appelé Attrition. Le joueur débute avec une configuration standard de tank...

-Il y en a de plusieurs types ?

- Oui, oui, mais nous verrons cela plus tard ! Bon je continue... et l'ordinateur lui aussi, avec un nombre inférieur de ces machins guerriers. Tout le monde se fait papoum dans la gueule, et si c'est vous qui gagnez, ça recommence avec plus de chars pourl'ordinateur. Jusque là,



c'est pas encore délirant.
- *On s'endort...*
- Là, ça m'étonnerait ! D'abord, parce que le troisième type de jeu, Strategy, est génial et de plus les sons sont déments. Comme je vous l'ai dit le mois dernier, une digite sur Archi c'est vachement mieux que sur ST, et dans Conqueror c'est déjà un assez bon exemple. Le bruit des chenilles et le tir des tanks, faut entendre ça si on veut pas mourir bête...
- *Alors, cette "Stategy" ?*
- Là, je vous l'ai dit, ça change. D'abord faut choisir son camp : les ricains, les boches ou encore les ruskoffs. Ça ne fait que quatre combinaisons possibles, because les ricains et les ruskoffs se sont jamais rencontrés en 1940. On a donc allemands vs americains ou l'inverse, et russes vs allemands et vice versa. Je vous conseille les russes, z'ont des bons chars. Comme vous avez pas beaucoup de crédits au début, vous ne pourrez prendre que des chars légers. Ils sont en général rapides mais pas très costauds.Il y a quatre sortes de chars pour chaque pays. Je vous refile pas leurs caractéristiques, c'est tout marqué dans la super doc de 30 pages donnée avec le jeu. Sachez que y'a pas moins de 11 paramètres pour chaque tank... Dès que vous avez fait votre sélection, vous passez sur la carte. Vous placez vos bidules à chenilles n'importe où sur le bas de la carte. Quelque part sur celle-ci, vous voyez un cercle blanc : c'est l'objectif à atteindre, que vous devrez occuper pendant une minute pour gagner. A partir de là, c'est parti. Si vous avez pris une stratégie automatique, c'est l'Archi qui va guider vos chars. Sinon c'est vous qui leur donnez leur direction avec la souris. Vous cliquez sur un char, vous cliquez sur sa destination (un point apparait qui clignote en même temps que le charselectionné) et enfin sa vitesse : lente, intermédiaire, rapide ou charge.
Ou alors "stop", mais vous n'iriez pas loin comme ça...
- *Ha ha, c'est malin...*
- Hé, faut bien qu'ils s'arrêtent un jour !
- *Et l'ordinateur, il fait quoi lui ?*
- D'abord il choisit parmi trois stratégies différentes. La première consiste à gérer chaque tank indépendamment, et de les amener sur l'objectif, ou sur les hauteurs avoisinantes. C'est le système défensif. La deuxième consiste à grouper ses chars par trois au maximum, et à les envoyer un peu partout sur le champs de bataille. Ça, c'est l'offensive. Enfin, re-système de groupes, mais avec les chars légers dans un groupe à part. Les gros vontsur l'objectif, les légers partent en reconnaissance. Il a 50% de chances de prendre la troisième, et 25% la première, 25% la deuxième.



- *C'est pas aussi simple qu'il y paraissait au début !*
- Tu l'as dit bouffi ! Si vous avez pris la stratégie automatique, l'ordinateur gère vos chars en choisissant de la même façon. Vous ne guiderez alors qu'un char, en mode direct, c'est à dire combat...
- *Et c'est là que commence la castagne ?*
- Exactement. Je suis déjà arrivé au onzième niveau, et ça continue de pire en pire...
- *Combien de chars peut-on avoir au maximum ?*
- Bonne question, fils ! Seize dans chaque camp.
- *Et sur la carte, on voit les ennemis ?*
- Décidément, vous vous améliorez mon garçon. Non, à ce niveau là, on ne voit pas les ennemis, mais... on peut envoyer un avion radar, contre crédit, qui vous dévoilera leurs positions... et si vous voyez un groupe de chars, toujours contre crédit, vous pouvez aussi les faire bombarder. Je ne vous conseille pas de rester là, une bombe n'a jamais fait de différence entre "bons" et "méchants" !
- *Pfiouuuu ! Et bien moi qui croyais que ce n'était qu'un petitjeu sympa mais sans plus, je reconnais m'être trompé ! D'ailleurs, confidence...je vais avoir un Archimèdes !*
- T'as bien raison, ça me fera encore un peu plus d'argent pour mes autres projets...
- *Mais quand même, les jeux se développent lentement surl'Archi... Vous avez des nouveautés ?*
- **Terramex**, de Grand Slam est fin prêt, ça vous le saviez déjà j'en suis sûr... Mais j'ai une grande nouvelle...
- *Ouiii ???*
- Rainbird, qui a presque fini **Corruption** sur Archi, va aussi adapter... **Starglider 2** ! Pas mal non ?
- *Incroyable ! Si Rainbird s'y met, on peut s'attendre à tout !*
- Je ne le vous fais pas dire... Déjà sur BBC, le précédent ordinateur d'Acorn, Rainbird avait fait de bonnes choses, mais là, on peut déjà se mettre à rêver...
- *Génial ! Et en matière de "hard", quoi de neuf ?*
- Et bien rue St Denis, il y a une nouvelle...
- *Non non !!! Sur l'Archimedes ?*
- Ha ! Heu, la sortie d'un nouvel OS (Operating System, ignare !), le Risc O.S (en fait la version 2.0 de l'O.S...ça fait O.S 2, marrant non ?) qui sera multitâche et "Unix like".
- *Argh... mes pilules... ma pile... mon cœur...*
- Remets-toi mon gars...en plus, dessus, il y aura d'autre modes graphiques... Le 640 x 512 en 256 couleurs y sera certainement, et sûrement mieux encore... on en saura plus bientôt... Ça va mieux, vous ?
- *Oui oui (voix faible)...*
- Et bien puisque vous avez été sage, voici une petite image, raytracing en 640 x 512 en 256 couleurs... mais je vous promets mieux pour bientôt, c'est certain !
- *Et bien tant mieux pour nous, je dois dire que cette bécanecommence à nous faire rêver sérieusement... Alors au moisprochain monsieur Archimède ! Archi...? Il est déjà parti, c'est vraiment un rapide !*

O.Zalid

COURRIER DES LECTEURS

JEUNE LOUP

Bonjour, j'aimerais savoir une chose : Pourquoi les logiciels de jeux ne sont-ils pas "sponsorisés", ce qui permettrait d'en faire baisser le prix ?
(Martin Mickaël, Lariche)

Bravo pour tes talents de devin et pour ton sens du commerce ! Il se trouve que Mad Mix Challenge, de US Gold, qui va sortir prochainement, a été sponsorisé par Pepsi Cola (Rambo 3 est-il sponsorisé par la CIA ?). Ceci dit, méfiance et mollo: le jour où tous les écrans de jeux seront coupés par de la pub, on aura l'air malin. Et ils ne seront probablement pas moins chers pour autant.

MUZIK

Cher Micro News. Possesseur d'un Atari ST depuis peu et très intéressé par les applications musicales (synthés MIDI et tout et tout), je voudrais savoir pourquoi tous les câbles MIDI ne fonctionnent pas sur l'Atari. Le MIDI est pourtant une norme, non ?
(J. Gorce, Paris).

La réponse est toute simple : les synthétiseurs possèdent trois prises ; in, out et thru, cette dernière envoyant sans transformation les messages arrivant en in, d'où le nom (thru, à travers). Le ST ne possédant que deux prises (in et out), Atari a donc prévu que le "out" puisse être transformé en "thru" par logiciel. Résultat, certains câbles MIDI font n'importe quoi. En démontant le câble (pas le ST, malheureux !), vous vous apercevrez que deux des "pin" du câble (c'est le nom, désolé !) sont reliés par un point de soudure. Si vous êtes bricoleur, il suffit de dessouder ce "pontage" pour que tout rentre dans l'ordre. Si vous ne l'êtes pas où si les fers à souder vous sont étrangers, un petit coup de scie à métaux sur la soudure fera l'affaire.

AVALANCHE

C'est encore moi ! Je n'arrête pas de vous écrire sans jamais paraître (dans la revue, hé patate !). Faut dire que Micro News, c'est vraiment génial... Mais passons aux choses sérieuse : Deluxe Paint 2 est-il toujours le meilleur utilitaire de dessin sur Amiga ? Combien coûte-t-il ? "Maniax" est-il meilleur que "Power Styx" ? Comment ça va ? Miroir, suis-je toujours adepte de Micro News ? Un grand bonjour à Carali...
(Vincent berraud, Mezières)

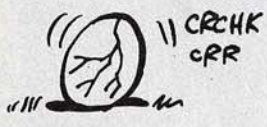
Hola, que de questions... On va répondre dans l'ordre. Toutes les lettres ne paraissent pas, sinon la moitié du journal n'y suffirait pas.

Du coup, on est bien obligé de sélectionner. Deluxe Paint 2 est toujours le meilleur utilitaire sur Amiga. Il en existe d'autres, mais DP 2 à le meilleur rapport qualité/prix et puissance/facilité d'emploi. Il vaut environ 700 F. Non, Maniax n'est pas meilleur que Power Styx, au contraire. Ça va pas mal, et toi ?

PRIONS POUR LUI

Bonjour Micro News (vaut mieux respecter les formules de politesse, ça évite de se faire ratisser la tronche !). Je possède un MSX 2 et la pénurie de softs est très dure à supporter. Chacun d'eux se fait désirer des mois et, une fois dans le commerce, les prix font généralement baisser toute ardeur. Voilà pourquoi je te pose la question, ô quasi oracle : est-il plus rentable de s'acheter une console Sega, au niveau rapport qualité/prix ? Cette console pourra-t-elle assouvir ma soif de nouveautés ? Par pitié, Saint Schlika, aidez moi.
(Joseph Cosentino, Hombourg).

Tout d'abord, n'aie crainte. On ne va pas s'amuser à refaire le portrait à tous les malotrus qu'on rencontre, le canard ne sortirait plus à temps ! Ceci dit, on préfère les lettres qui commencent par "bonjour". Si tu cherches le rapport qualité/prix à tout, heu, prix, justement, il est certain que la console Sega te comblera. Elle n'est pas chère à l'achat et il y a un bon nombre de cartouches qui sortent régulièrement. Ce sont presque toujours des jeux de haute qualité. Ceci dit, la quantité est quand même bien moindre que sur un ordinateur comme l'Atari ST. Mais si tu gardes ton MSX2 en plus de la Sega, tu devrais être comblé.



ON VEUT DES CADEAUX

Salut Micro News, votre canard est super (à la hauteur de l'HHHHebdo). Je t'écris pour te demander quel est le meilleur moniteur pour l'Amiga 500 (pour le jeu et la programmation) ? Y aura-t-il un nouvel Amiga et si oui, quand ? Ce serait bien, si dans Micro News, il y avait des jeux (énigmes, phrases à deviner) pour gagner n'importe quoi !
(Daniel)

Le meilleur moniteur pour l'Amiga est tout simplement le moniteur A 1084 de Commodore. Il possède une excellente qualité et il n'est pas trop cher, inutile d'aller chercher ailleurs. Un nouvel Amiga est plus ou moins dans les cartons de Commodore, l'Amiga 3000, avec un micro-processeur 68020 ou 68030 et encore plus pro, encore plus cher. De toute manière, vous avez le temps d'économiser, il ne va pas sortir avant au moins un an. Niveau jeux, je trouve qu'on assure pas mal, avec les Top Secret, le concours Commodore ce mois-ci et, à partir du prochain numéro, un Handy Scanner à gagner tous les mois pour les graphistes talentueux. Nous passons, de temps en temps, des énigmes faites par Carali : rébus, labyrinthes, enquêtes de M. Loupe... Regarde les anciens numéros !

IRREDUCTIBLE GAULOIS MYOPE

Chers amis, lorsque vous testez un jeu, notamment un jeu d'aventures, pourriez-vous dire s'il s'agit d'un jeu en français ou en anglais. Vous l'avez deviné, je suis nul en anglais ! Au moyen-âge, j'avais acheté une bécane genre 3 boutons et un microprocesseur, nommée Oric1. Pour l'heure, elle repose en paix, tout comme le jeu "The Hobbit" dont je n'ai vu que le premier écran.
(Christian Vitalis, Digne-les-Bains).

Tsss... Oh que voilà le genre de lettre énervante à souhait ! Es-tu certain de ne pas avoir lu un autre canard de micro ? Je ne sais vraiment pas comment tu te débrouilles, mais à mon avis, tu devrais regarder Micro News de plus près ! As-tu vu ces sortes de pavés, colorés la plupart du temps et semblables à du texte, mais que l'on ne peut déchiffrer ? Meuh non, c'est pas de l'anglais. Dans notre jargon, on appelle ça "une photo d'écran" et c'est très pratique pour voir si le texte du jeu auquel se rapporte la photo est en anglais ou non. Je te l'accorde, c'est quelquefois écrit si petit qu'on a du mal à lire. Heureusement, il existe un autre type d'indice assez facile à trouver, et inscrit celui-là en assez gros : le titre du jeu. Si tu vois marqué "The Hobbit", pas de doute, c'est de l'angliche. En revanche, "Le Hobbit" indique clairement que ça cause en çaisfran ! Autre exemple : "The Mortevielle Manor" et "Le manoir de Mortevielle" ; avec un peu d'entraînement, tu devrais y arriver. Bon, trève de plaisanterie, c'est de toute façon précisé dans le test du jeu.

LA QUESTION DU MOIS

Salut à vous, les branchés de la micro. Je tiens à vous dire que votre revue est superbe. Est-il possible de trouver un émulateur pour MSX 2 et si oui, peut on faire tourner dessus les jeux MSX 2 ? J'aimerais aussi savoir si l'extension 64 Ko d'un MSX 1 permet de jouer à des jeux MSX 2 (l'Affaire, Red lights of Amsterdam, etc.), comme me l'affirme l'un de mes potes vendeur ?
(Fréderic).

J'ai appelé ça la question du mois parce qu'on nous la pose, effectivement, tous les mois. Bon, en ce qui concerne l'émulateur MSX 2, j'ai peur d'avoir de très mauvaises nouvelles pour toi : outre que cet engin n'est disponible qu'au Japon, il faut savoir que le bidule en question ne marche qu'en monochrome (hyper gênant quand on voit les graphismes MSX 2) et qu'il s'insert dans les DEUX ports cartouche (super-hyper gênant pour jouer à Rastan Saga et aux jeux sur mégarom en

général). Quant à l'extension de mémoire, elle ne te donnera qu'un MSX 1 avec 64 Ko de mémoire et non pas un MSX2, puisque les deux modèles ne disposent pas de la même architecture interne. Petit salopiot, va ! Tout ça pour dessaper les nanas de Red Lights of Amsterdam (c'est un strip-poker).

QUESTION DE CONFIANCE

Cher Micro News. Que pense tu de l'avenir de l'Archimedes ?
(Illisible).

Ouch ! Voilà une question intéressante. Justement, j'étais en train d'en parler avec Zythoun. Justement, on se disait que ce serait vachement dur de répondre à un lecteur qui nous demanderait un truc pareil. L'Archimedes, on en pense tous que du bien : graphismes superbes, sons d'enfer et Basic de compétition. A mon avis, les jeux en assembleur sont ralentis par des boucles, histoire qu'on puisse suivre ce qui se passe à l'écran ! Rectification : s'il avait beaucoup de jeux, certains d'entre eux seraient sûrement ralentis. Ben voilà le problème ; il n'y a pas encore assez de logiciels tournant sur cette bécane pour qu'on puisse faire des pronostics sérieux. Heureusement, Acorn, le constructeur de l'Archimedes, est une sorte de Thomson anglais ; normalement, l'état devrait pousser les éditeurs anglais à développer sur cette machine quasi officielle et l'on peut s'attendre à une avalanche de softs. Remarquez, ça fait presque un an qu'il est sorti. Pfff, franchement, je ne sais pas quoi répondre, si ce n'est que toute la rédaction de Micro News aimerait bien en avoir un.

CARALI-QUIZZ

Voici une chance de gagner un album de Carali (osé, qui plus est...), pour les plus malins d'entre vous. Certains des dessins publiés dans ce numéro de Micro News viennent en effet d'anciens numéros d'Hebdogiciel. Repérez-les et comptez les inédits qui n'avaient jamais été publiés. Envoyez-nous ensuite une carte postale avec le nombre de ces inédits à : Micro News, Concours Carali, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.

ÉCONOMISEZ 50 F. EN VOUS ABONNANT

Micro NEWS

DEUX FORMULES D'ABONNEMENT :

1 AN 159 F (11 numéros)

6 MOIS 89 F (6 numéros)

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

CEUX-CI VOUS SERONT ENVOYÉS DÈS RÉCEPTION DE VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE MICRO NEWS

MICRO NEWS 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE 75011 PARIS

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux, des jeux, des jeux...

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

N°10 Dossier : les femmes et la micro - P.A.O. : faisons le point - Des pages de bandes dessinées - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC - Top secret - Docteur Amiga et Professeur ST - Plus de 70 jeux testés !...

N°11 Dossier Atari - Top Secret - Insert coin - 100 nouveautés Amiga ! - Prof ST - Assembleur - Des pages et des pages de jeux.

N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - Carali en folie - Sondage - Docteur Amiga - 200 nouveautés Atari ! - Capitaine Pixel - Samourai micro...

N°13 Dossier "le sport et la micro" - Insert Coin - 9 pages de Top Secret - Résultats du sondage - Barbarian 2, Powerdrome, The Kristal - 12 pages de news.

N°14 Iron Lord sur ST - Blanche-Fesse et les sept bugs - Suite du dossier sport et micro - Rock and scroll (rubrique MIDI) - Archimède - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga - Élite, Foft, Pac-Mania... - Concours : 3 Amiga à gagner - Nec du neuf - 12 pages de top secret.

19 F.
PORT GRATUIT

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

☐ **6 numéros** et joins un chèque de **89 francs**

☐ **11 numéros** et joins un chèque de **159 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

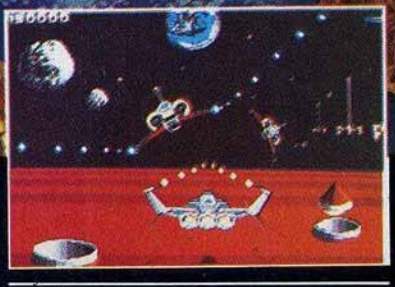
POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

GALACTIC

conqueror

VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

INSERT COIN!

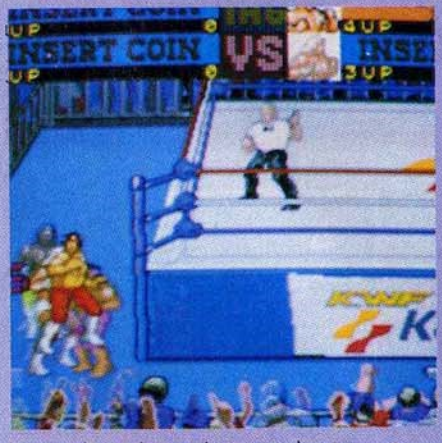
MAIN EVENT de Konami

Super catch

Attention jeu Konami ! On est prié de ralentir pendant la durée des travaux et les enfants ne doivent pas venir dans la cour des grands, ça dérange...

Encore un chef-d'œuvre konamien... Certains vont penser que Konami a des actions chez Micro News, il n'en est rien, mais comment résister devant de tels jeux, qui sont réellement à l'avant-garde, toujours copiés, jamais égalés !

Ceux qui prennent leur plaisir à regarder le catch américain sur Canal Plus vont jubiler avec Main Event ; ils pourront en effet participer à ces incroyables jeux du cirque que sont



les combats de catch outre-atlantique, avec leurs célèbres stars : Hulk Hogan, le géant Ferré (un français qui a fait fortune aux States, alors qu'il végétait en France) et tous les méchants qui font hurler les foules. Et puis surtout, il y a les managers qui, à eux seuls, valent amplement le déplacement. Ils bichonnent leur progéniture et n'hésitent pas à monter sur le ring pour leur prêter main-faible lorsque les méchants sont décidément trop méchants ; ils se prennent ainsi parfois de mémorables volées. J'ai gardé le meilleur pour la fin, leurs costumes... Il faut ici inventer l'expression : "habillé comme un manager de catch". C'est carrément indescriptible... plus vulgaire et plus tape-à-l'œil, vous êtes foudroyé instantanément ! Comparé à eux, un maquereau de Harlem nage dans le raffinement et la distinction. Descendez les Champs-Elysées attifé de la sorte et vous déclenchez une émeute. Aux Etats-Unis, les gens se retournent à peine...

Bon, on se décide à y monter sur ce ring ? De quoi avez-vous peur, vous n'êtes pas seul, pourtant... puisqu'il y a deux catcheurs dans chaque équipe et qu'on peut jouer à quatre. Il y a toutes sortes de prises et de coups possibles, des immobilisations sur la nuque aux sauts sur le dos de l'adversaire, en passant par les coups en tous genres et tous vices. Les gagnants seront ceux qui obtiendront un K.O. ou une immobilisation sur le dos (l'arbitre compte jusqu'à trois) ou bien un abandon. Le jeu prendra également fin pour votre joueur si sa réserve d'énergie atteint zéro ; chaque coup encaissé la fait décroitre et les coups portés la font remonter un peu.

Ce qui est remarquable dans Main Event, c'est l'atmosphère des grands matchs qui est fidèlement retranscrite, surtout dans sa folie, son paroxisme et ses aspects imprévisibles. La foule est hystérique et ku-klux-klanesque à souhait - avec sa vindicte aux relents de lynchage - et les lutteurs rivalisent en lourdeur et en stupidité ; même les commentateurs des chaînes de télévision sont là, avec leur syntaxe si limitée qu'elle ferait honte à un élève du cours élémentaire. Il ne manque que Guy Lux, mais, hélas pour nous, il est parfaitement inconnu en Amérique comme ailleurs.

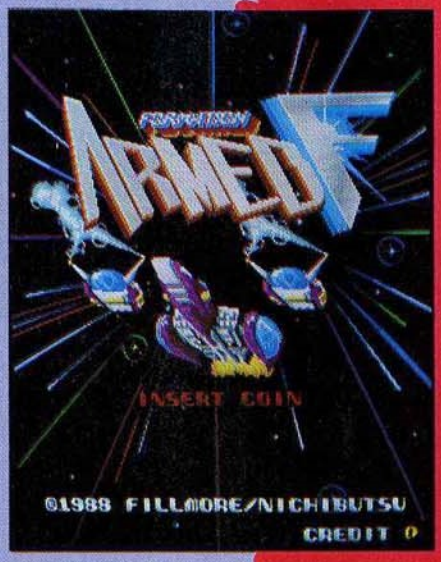
Si les matchs devaient se dérouler seulement sur le ring et dans un parfait respect des règles, ce ne serait plus du catch à l'américaine, aussi avons-nous le droit de tout faire et bien fou celui qui s'en priverait ! Vous pourrez donc balancer votre adversaire par dessus les cordes et courir le rejoindre dans la foule qui hurle alors "remonte sur le ring" ! Les quatre catcheurs peuvent ainsi se retrouver en dehors du ring, à faire à peu près n'importe quoi (dans la limite des bonnes mœurs, quand même...), y compris saisir une chaise de spectateur pour la fracasser sur l'adversaire ! Y'a pas à dire, ça défoule et ça coûte moins cher qu'avec le mobilier de papa...

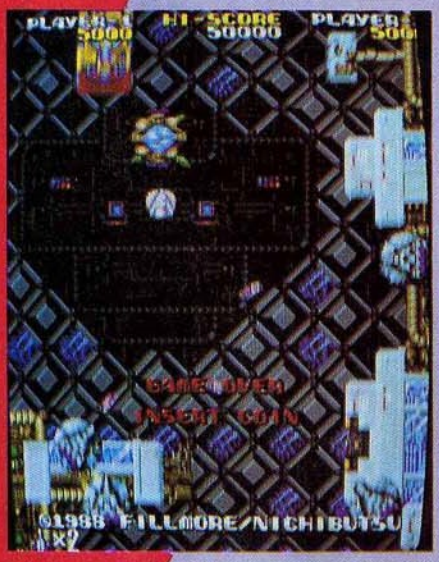
Seul problème pour le catcheur qui s'est fait jeter le premier, il doit absolument réintégrer le ring avant le décompte de l'arbitre (jusqu'à 20). A moins que son compère n'assomme ce dernier entretemps...

Ce jeu calme et pacifique est, vous l'aviez déjà compris, un must absolu. Les graphismes sont magnifiques, l'animation de tout premier ordre et les remarques des commentateurs, ainsi que les cris de la foule, ajoutent le dernier grain de poivre à un jeu déjà bien épicé.

Une seule réserve, Main Event ne plaira pas trop aux hommes politiques, à qui les cris de la foule rappelleront trop les nombreux compliments qu'ils recoivent à longueur d'année : "Salaud, ordure, pourri, vendu !"

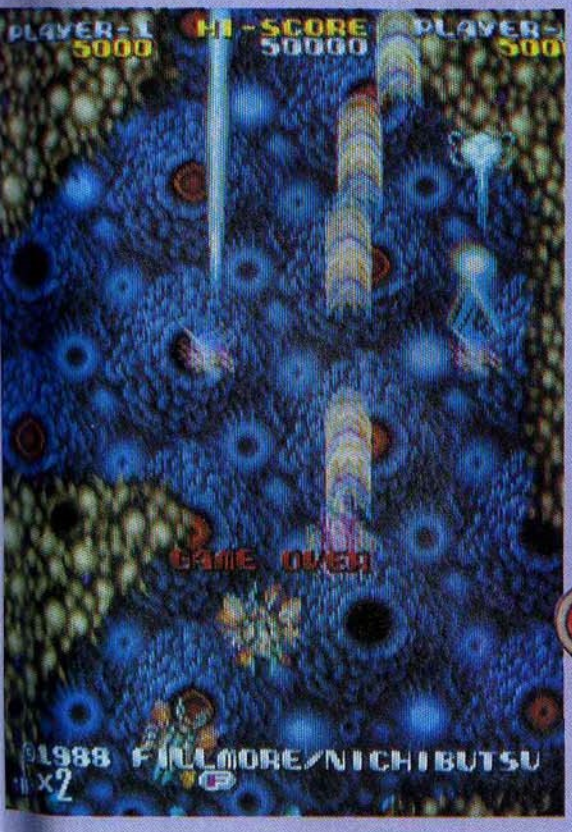
ARMED FORMATION de Fillmore/Nichibutsu





Tais-toi et tire

- Encore un shoot'em up, mon Général, un de plus !
- C'est bien ça, fils, rien de tel pour préparer les jeunes générations ! Ah, la guerre, y'a que ça de vrai...
- D'ailleurs, ce jeu est très ressemblant puisqu'il faut tirer toujours et partout, on ne sait même pas sur qui ou sur quoi, c'est super, non ?
- Je veux, fils, à la vraie guerre, c'est exactement pareil, on ne sait pas pourquoi on est là, mais on y va. Moi, ça fait vingt ans que j'y vais...
- Où donc ?
- Tais-toi et tire...
- Regardez, mon Général, les aliens arrivent de partout, heureusement que nous avons des armes supplémentaires, y compris deux fuseaux de réacteurs que l'on peut placer dans différentes positions, d'où le nom du jeu.
- T'es malin, p'tit gars, tu devrais entrer dans l'armée.
- Pour l'instant, j'essaie surtout de rentrer dans ces salopards sur l'écran. Regardez, nous disposons aussi de lasers qui dégomment tout sur leur passage.
- Ils l'ont soigné ce jeu-là. Regarde les beaux décors et ces aliens pas ordinaires !
- Mouais, mais parfois ça devient un peu le bordel sur l'écran et puis c'est vraiment d'un niveau difficile. Sans parler des ressemblances avec R-Type et Salamander.
- Ah, Salamander, si j'avais eu des armes comme ça en 40... Bon, pas le moment de s'apitoyer. Rompez, conscrit !
- A vos ordres, mon Général, mais rappelez-vous que vous devez acheter du pain avant de rentrer chez vous, sinon gare à l'adjud... je veux dire votre femme.
- Ouais, ouais, on y va, on y va...



BONZE ADVENTURE de Taïto

Train-fantôme maléfique

Ça y est, le syndrome Ghosts & Goblins a encore frappé ! Cette fois-ci, c'est Emma, le roi du royaume des ténèbres, qui est devenu cinglé et qui veut zigouiller ses anciens copains. Vous, le grand prêtre, allez essayer de le stopper, lui et ses hordes d'allumés sans nom. Grand prêtre par le nom seulement, car en fait vous prendrez les traits d'un amusant petit bonze à la calvitie naissante.

Vous voilà donc embarqué dans un sympathique périple qui fleure bon le dessin animé, les trains-fantôme et les films de terreur genre "Les griffes de la nuit", salut Freddy ! Vous allez être confronté à des hordes de mort-vivants, zombies, fantômes et autres génies maléfiques et flottants. Grincements de dents et épouvante garantis... Tout contact avec ces sortes d'individus est évidemment mortel et, en plus, certains vous tirent dessus, mais les balles ne vous achèveront pas systématiquement. Pour riposter, vous avez des bulles colorées en quantité illimitée, avec des effets différents suivant les couleurs. D'autres objets vous permettront de mieux vous défendre et même de vous rendre temporairement invulnérable.

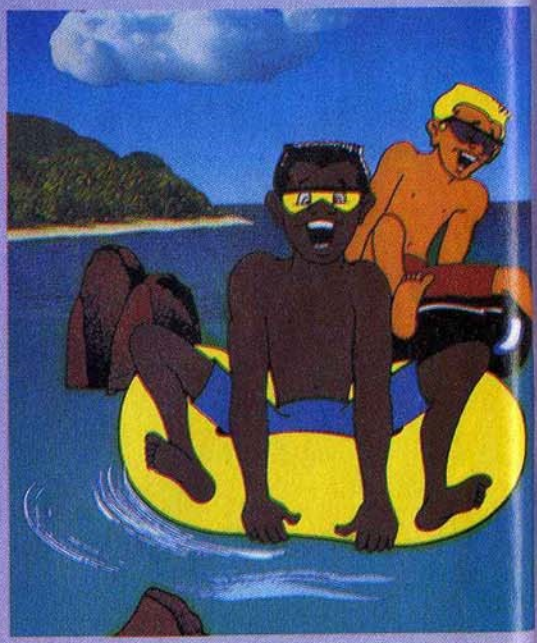
A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre un gardien. C'est là l'un des meilleurs aspects du jeu avec la rencontre de monstruosités fort originales : un tronc d'arbre d'où sortent des spectres verts ou une forêt bombardée de fantômes et gardée par un lutin !

Les décors sont très variés, rendant le jeu aussi intéressant à regarder qu'à jouer. Vous avancerez en utilisant des plates-formes mais aussi en voyageant sur des cours d'eau avec des bateaux, sous des ciels d'apocalypse. L'élément liquide apportera son lot de monstres marins et d'objets mortels. Vous trouverez aussi des jets d'eau qui vous repousseront sur les plates-formes en haut de l'écran.

Il y a une surprise à la fin, où vous découvrirez un deuxième monstre à vaincre, après que

vous ayez terrassé le premier. Comme celui-ci vous aura épuisé, le deuxième ne fera probablement qu'une bouchée de vous...

Bonze Adventure est très beau graphiquement, avec des personnages aux tailles respectables. Malgré la similarité avec G & G, ce jeu vous donnera de longues heures d'amusement et nous attendons impatiemment son adaptation sur micro !



TOOBIN d'Atari

Le scrolling est horizontal, avec vue du dessus, les graphismes sont très nets, avec des couleurs franches et Toobin se joue très agréablement. Si vous restez en vie après avoir descendu les plus grands fleuves du monde (Rio Grande, Amazone, Yukon, Nil, Colorado), vous arriverez à une sympathique petite plage où vous attendent de nombreuses

jeunes filles, allongées sur le sable, avec parasols, rafraichissements et tout l'attirail. Ce pourrait être le début d'un nouveau jeu fort instructif, hélas ça s'arrête là, on est bien déçu !

Toobin or not toobin

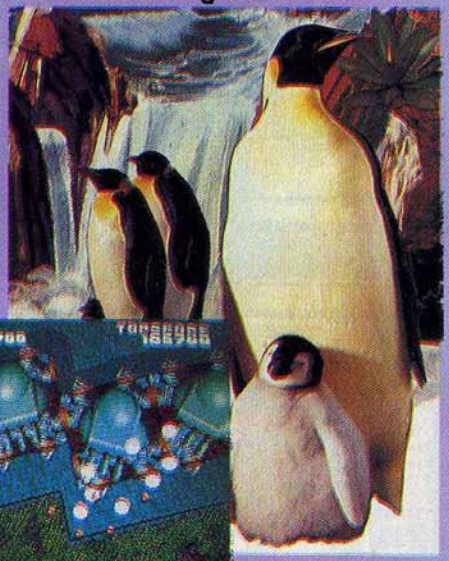
Enfin un jeu original ! On peut jouer à deux et il ne faut pas s'en priver ! Vous vous précipitez avec votre copain du haut d'une plate-forme pour un saut vertigineux qui vous plonge dans le fleuve qui coule loin dessous. Et voici commencée la première course en bouée de l'histoire ! Assis sur des gros pneumatiques gon-

flés, vous allez traverser d'innombrables contrées et paysages : fleuves amazoniens avec des animaux tropicaux, des chameaux, des crocodiles, des girafes, des tigres, des buffles et même des animaux préhistoriques ! Vous traverserez aussi des paysages de l'antarctiques avec des ours polaires et des pingouins kamikaze. Vous devrez également franchir des rapides et des chutes d'eau ainsi que des gués traversés par des troupeaux de vaches. Vous serez bien sûr attaqués par toute cette ménagerie et, pour vous défendre, vous pourrez leur lancer des boites de conserve qui flottent sur l'eau.

ASSAULT d'Atari
Tank et bombardier !

Voici un autre jeu Atari, un combat de tank avec vue du dessus. Le tank "Assault" est le nec-plus-ultra en la matière, il est équipé d'un lance-grenades et il peut rouler et tourner très rapidement. Le tank reste la plupart du temps au milieu de l'écran car le scrolling suit ses mouvements en tournant sur 360°. Il y a des zones de montée qui permettent de s'élever dans les airs et de bombarder les ennemis. Des flèches vous indiqueront les zones de sortie tout au long du jeu et, lorsque vous aurez détruit tous les ennemis d'un niveau, l'entrée du prochain tableau s'ouvrira. Vous serez confronté à d'énormes canons, ainsi qu'à d'autres tanks qui, s'ils ne sont pas détruits, pourront ensuite vous attaquer par derrière. Ce jeu reprend un des plus vieux thèmes des jeux vidéo, en y apportant de notables améliorations. C'est la première fois, en effet, que l'on voit un tank s'élever dans les airs pour bombarder ses adversaires !

Dennis Hemmings/Mark Smith
Rewriting Jean-Michel Berté

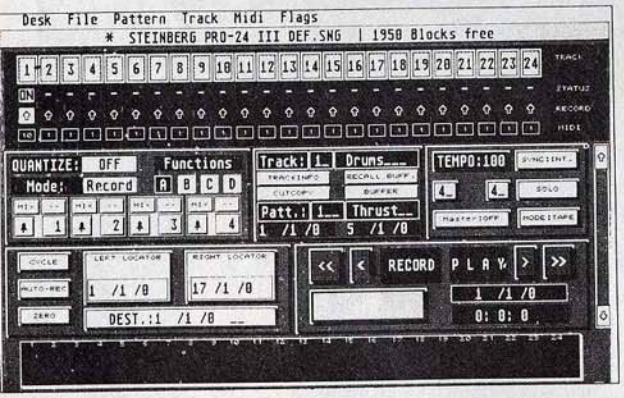


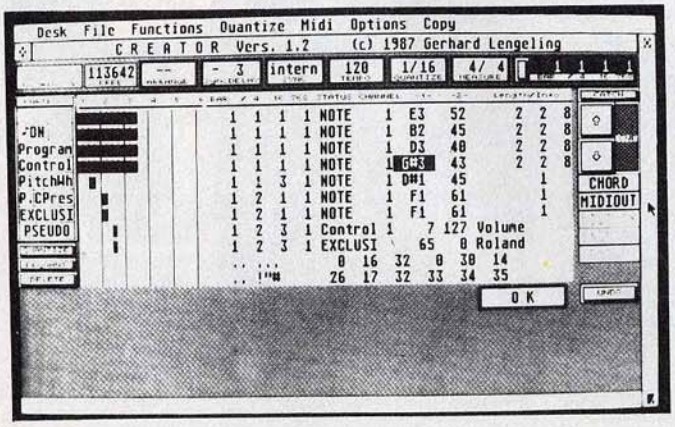
ROCK'N SCROLL

LES SÉQUENCEURS MIDI

Le mois dernier, nous avons vu ensemble quelles étaient les bases de la production d'un son. Oui je sais, ce n'était pas à proprement parler écroulant de rire. Je vais essayer de rattraper le coup ce mois-ci en étayant mon cours magistral d'un exemple concret. Remarquez, pour la crise de rire, c'est pas encore du tout cuit.

Séquenceur ! Ah... Voilà l'un des plus pratiques outils dont puissent disposer les utilisateurs d'ordinateurs MIDI. Voilà aussi le genre de logiciel difficile à décrire à quelqu'un ne faisant pas de musique. Imaginez un micro équipé d'une prise MIDI (Musical Interface for Digital Instrument) ; au hasard un Atari ST (parce qu'il est équipé de ces prises en standard). On se fait tout un tas d'idées sur la prise MIDI. Bon, c'est vrai que ça ressemble à une prise DIN, genre magnétophone (vous savez, ces prises rondes à 5 broches). Halte ! Si vous commencez à regarder la prise MIDI comme ça, on n'est pas sorti de l'auberge. Tout comme si vous branchez un magnétophone dessus. En dépit de son air pas franchement informatique, la prise MIDI n'est jamais qu'un port de liaison série et assynchrone, destiné à émettre des données (MIDI out) et à en recevoir (MIDI in). C'est comme le port imprimante ou la prise RS 232, sauf que là, les paquets d'octets se promènent à 32 Kbauds (soit deux fois plus vite qu'une RS 232). Mais alors, quel type de données fait-on passer dans ces câbles ? On va commencer par le plus simple. Mon ST est branché sur un synthétiseur MIDI (ils le sont tous depuis 1983). Le Out du synthé va vers le In du ST, et le Out du ST vers le In du Synthé. Même si mes deux engins sont allumés, il ne se passe rien pour le moment, si ce n'est que je peux utiliser mon instrument de musique, dûment relié à un ampli clavier ou à une chaine hi-fi. Chargeons maintenant un logiciel de musique appelé séquenceur. Suivant vos moyens et vos prétentions, ce peut être **EZ Track Plus** de **Hybrid Arts, Creator 1.2** de **C.LAB** ou, bien entendu, le fameux **Pro 24** de **Steinberg.** Qu'est-ce qu'un séquenceur ? Ça marche en gros comme un magnétophone mais, attention, un magnétophone qui "enregistre" des codes. Du reste, vous pouvez voir que les écrans de ces différents séquenceurs comportent des touches "Play", "Record", "Rewind" et autres "Forward". Pour le moment, intéressons-nous à deux d'entre elles : Play et Record. Pour commencer à enregistrer ma "séquence", j'appuie sur Record. A cet instant une horloge propre au logiciel, c'est à dire un métronome, se met à compter les temps. Tout d'abord le décompte se fait "à blanc" (la plupart des logiciels permettent de déterminer le nombre de mesures "pour rien", comme lorsque la prof' de chant fait "un, deux, trois, quatre"). Ensuite, je commence à jouer. Lorsque je fais un Do, un message appelé "Note On" part du synthé (MIDI Out) pour se précipiter vers le ST (en MIDI In). De même, le ST est prévenu qu'il s'agit d'un Do. Lorsque je lâche le Do, un message "Note Off" est envoyé au ST. Sur ces entrefaits, l'horloge du logiciel a continué à faire son boulot, c'est à dire compter le temps écoulé entre Note On et Note Off.





Comme je suis un type formidable, j'ai, moi aussi, continué sur ma lancée et joué une gamme complète, soit : Ré, Mi, Fa, Sol et Do (oui, je sais, j'ai oublié La et Si ; c'est fait exprès). Bon, retournons au ST et appuyons joyeusement sur "Play". Les fameux codes Note On et Note Off font maintenant le chemin inverse (MIDI Out du ST vers MIDI In du synthé). Résultat, mon synthétiseur joue. On dit qu'il est "piloté" par l'Atari. Comme vous vous en doutiez, je viens de me coller au plafond, m'étant aperçu avec horreur qu'il manque deux notes à ma gamme pour qu'elle soit complète. Pas de quoi s'ouvrir les veines, c'est là que le séquenceur va montrer toute sa puissance. Suivant le type de logiciel utilisé, je vais insérer mon La et mon Si, soit en les rejouant en temps réel, ayant indiqué au logiciel qu'il fallait que j'enregistre simplement entre le Sol et le deuxième Do (Drop In), soit en accèdant à une fonction pas à pas. Certains logiciels permettent même de travailler directement à la souris sur une partition de ce que l'on vient de jouer.

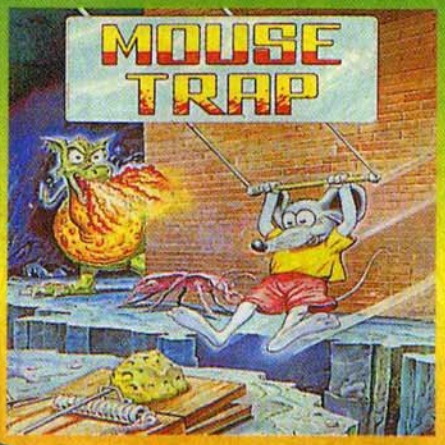
Pour reprendre l'exemple du traitement de texte, le Drop In est similaire à la fonction "insert". De fait, si l'on n'indique pas au logiciel à quel endroit il doit mémoriser les deux notes, elles risquent d'effacer les deux notes suivantes. Bien entendu, je peux sauvegarder ces informations sur disquette. Du traitement de textes, j'vous dis ! Finalement, remplacez synthétiseur par imprimante, Note On/Note Off par code ASCII et vous aurez compris le principe. Comme vous le voyez, aucun son ne passe par ces prises MIDI, rien que des codes de contrôle. Voilà l'utilisation de base d'un séquenceur. Pour en savoir plus, il vous faudra attendre un mois...

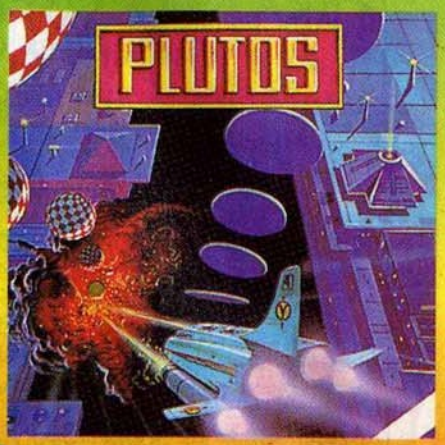
C.B.

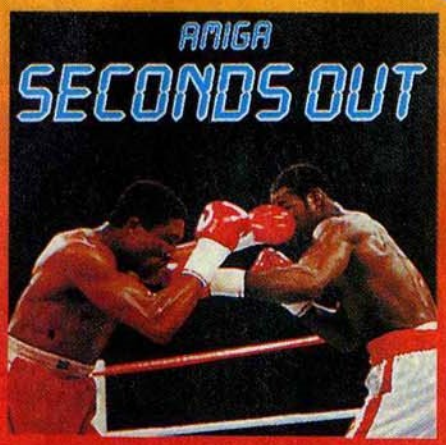
MEGA PACK

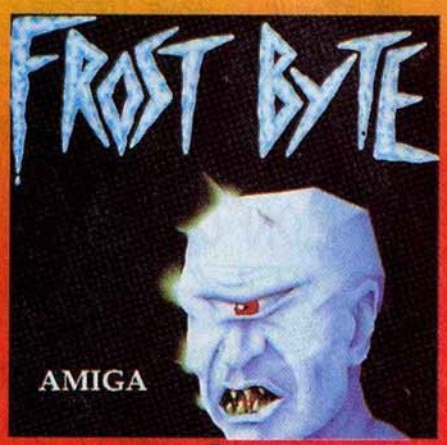
UBI Soft

Édition UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94021 Créteil Cedex
Tél. (16.1) 48.98.99.00









UNE SUPER COMPILATION SUR ATARI ST ET AMIGA

TYNE SOFT

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente.

EN CE TEMPS-LÀ JÉSUS DIT À SES APÔTRES...
BZZZZZZ
QUE RENDRONS-NOUS AU SEIGNEUR POUR TOUS LES BIENS QU'IL NOUS A DONNÉS?
NE NOUS ENVOYÂT-IL QUE DES PEINES ET DES CHATIMENTS, ILS DOIVENT NOUS ÊTRE AGRÉABLES
PAF!
CAR C'EST TOUJOURS POUR NOTRE SALUT QU'IL PERMET TOUT CE QUI NOUS ARRIVE...
BZZZZZ
TAKATAKATAK
SOYEZ DONC RECONNAISSANTS DE TOUTES LES MERDES QUI VOUS ARRIVENT...
Ô AIMABLE ET DOUCE SERVITUDE DE DIEU DANS LAQUELLE L'HOMME TROUVE LA VRAIE LIBERTÉ ET LA SAINTETÉ
BZZZZZ
CELUI QUI DURANT LA PAIX AURA AFFECTÉ TROP DE SÉCURITÉ SE TROUVERA SOUVENT LÂCHE ET TIMIDE À L'EXCÈS AU JOUR DU COMBAT
MAINTENANT JE NE FAIS QUE GÉMIR, ET JE PORTE AVEC DOULEUR MA MISÈRE..
WHAM
JUSQU'À QUAND MON SEIGNEUR TARDERA-T-IL À VENIR?
JE VEUX UNE DATE!
VOUS ÊTES MA GLOIRE ET LA JOIE DE MON CŒUR!
KLIKA
TOUT EST DONC VANITÉ, HORS AIMER DIEU ET LE SERVIR LUI SEUL!
BLAM
BZZZZZZ
CHANTONS TOUS LE SEIGNEUR
GLÔÔÔ-Ô-Ô-Ô-Ô-RIA
WIGA!
CARALI

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **RAM 41256-15** par neuf exemplaires : 300 francs. Demander Didier au 43.24.08.72 après 17 h.

Vds **moniteur haute résolution** couleur 8852, écran black, 700 x 285, touche monochrome. RGB ou péritel. Prix : 3900 F. Frédéric au 48.38.56.95 après 20 H.

Vds **Atari 520 STF**, ancienne ROM, lecteur interne 3,5 pouces DF, externe 5 pouces DF, 3 manettes, Out Run et Enduro Racer. 3500 F. Bernard au 43.46.59.50 après 20 H.

Vds **Atari ST1040** : 3000 F. François. Tél : (1) 48.47.71.77.

Vds **cartouches** : Metal Gear, Vampire Killer, Maze of Galious, Game Master + Laynock : 800 F au lieu de 1330 F. François-Xavier Laurent. Tél : (1) 39.75.32.63.

Vds **console Sega + 8 jeux** : Afterburner, Alien Syndrome, Kung Fu Kid, etc : 1500 F. Excellent état. Vds aussi Out Run et Space Racer pour **Atari ST** : 200 F. Pascal Brasseur. Tél : (1) 64.46.62.23.

Vds **Commodore 64 + 1541 + power cartdrige + souris + adaptateur peritel Oscar + lecteur K7** + 2 joysticks + 600 programmes (jeux + util) + disks vierges. Etat neuf : 3000 F. Urgent. Nicolas Pajot. Tél : (1) 60.28.42.02.

Vds MSX2 **VG8235 Philips + moniteur couleur +** jeux (Nemesis 2, L'Oiseau de Feu, Play House, etc) + joystick + livres + listings : 3700 F. Florence Bouillon. Tél : (16) 56.95.15.81.

Vds **softs et news sur 520 STF** : 25 F. Tél : (16) 99.81.00.16. ou liste contre enveloppe timbrée à Gwénaël Guérin, 1 rue Amand Dagnet, 35400 St Malo. Tél à partir de 20 h.

Vds **Commodore 128D +** cassette + 200 jeux + livres et revues + 2 manettes + lunettes : 6500 F **avec gratuitement 1 MSX** et plus de 15 jeux. **Le tout avec moniteur couleur.** Frédéric Didon. Tél : (16) 74.22.07.72.

Vds **MSX1 VG8020 + lecteur K7 Philips +** 1 manette 2 fonctions + 1 de 1 fonction + 9 K7 (Breakin, Desolator, Space Shut...) + 6 cartouches (Super Cobra, F16 Fight) : 1700 F. Franck Wagener. Tél : (1) 48.93.12.57.

Vds **lecteur disquettes MSX HBD-30W** + jeux + **contrôleur**. Vds **imprimante + moniteur monochrome + tablette graphique** et cartouche. Nicolas Jonnart. Tél (1) 48.99.22.64 après 18 h.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur +** 50 disquettes de jeux et utilitaires. Acheté début juin. Etat parfait : 7000 F à débattre. Dans le département 06. Gilles Portheault. Tél : (16) 93.47.97.77.

Vds ou échange contre **programmes Amiga, programmes pour C64 :** Game Set & Match, Combat School, Winter Olympiad 88, Pod Lazer, Wheel Krakout, Summer Games II, etc.(originaux).Olivier Lepetit. Tél (1) 47.99.08.14.

Vds MSX1 **Canon V20 + jeux** : F1 Spirit, Salamander, Nemesis 2, Loderunner, Flight Deck, Hypersports, Daiva + 2 traitements de texte + magnétophone + 2 joysticks + revues : 2000 F. Eric Caron. Tél : (1) 45.26.71.62 après 19 h.

Vds **MSX1 80K +** 1 K7 + 1 cartouche-cadeau : 800 F. Echange sur Reims et sa région, Salamander contre autre mégarom MSX1. Emmanuel Bidault. Tél : (16) 26.82.58.05.

Vds **Canon V20** péritel + drive Sony 3"1/2 + disquettes + **imprimante Philips VW0020 +** papier, joysticks, softs, câbles, livres, revues. Très bon état. Prix sacrifié : 2000 F. Philippe Gilles. Tél : (16) 61.74.29.71.

Help ! Vds **moniteur monochrome vert Philips** : 500 F à débattre. Christophe Mian. Tél (1) 48.48.65.02 après 19 h 30.

Vds moniteur couleur Oceanic, péritel, garantie 6 mois : 2000 F. Pascal Leconte. Tél (16) 31.69.24.43.

Vds **Atari 520ST** de juin 88 + **moniteur monochrome** : 3000 F. **Sony HB500 +** nombreux livres, jeux et utilitaires (sur disquettes), **lecteur de cassettes Sony** : 1500 F. **Imprimante Philips VW0030** : 1300 F. **Extension mémoire 64K** : 400 F. 10 cartouches de jeux : 800 F. Jean-Luc Carlier. Tél (1) 47.56.11.15.

Vds **Atari 520 STF** fin 86 mémoire étendue 1Mo + ROM (basic ST/NEO/LOGO/Domaines publics) : 2500 F. **Lecteur SF 354, moniteur couleur 1224 Atari** + jeux, prix intéressant. Richard Bardoux. Tél (1) 42.63.92.38.

Vds **disque dur Atari SH205** : 3800 F, **drive 5"1/4 Cumana** : 1600 F, le tout : 5000 F. Patrick Szleg. Tél (1) 69.48.26.17 après 18 h.

Vds **Apple 2E + moniteur ambre +** disk : 2700 F. Disk : 700 F, cartouche Chat Mauve : 900 F, carte CPM : 300 F. **Atari 520 STF** (disk SF) : 2600 F. Gilles Duboc. Tél (1) 47.65.34.81.

Vds **CPC 6128 couleur +** nombreux jeux (Renegade, The Pawn, Crazy Cars) + utilitaires. Le tout : 3000 F. Yves Lamoureux. tél (1) 42.40.24.37 après 18 h.

Vds **TO7/70 +** lecteur cassettes + extension (jeux, musique) + 1 joystick + nombreuses cassettes + 10 cartouches + revues + livres. Jeu + orgue + mini.jeux + cassettes vierges. Le tout : 2400 F. (très bon état). Cyril Cheminade. Tél : (16) 27.98.06.24.

Vous recherchez du matériel, des logiciels professionnels, éducatifs, des livres à des prix d'enfer
CONTACTER LE 21.36.37.71
DEMANDEZ ALAIN

SOFTAGE
BP 35
62101 CALAIS CEDEX

Vds **Amstrad CPC 6128** moniteur couleur excellent état (87) + lecteur cassettes + joystick : 2700 F. Louis Laur. Tél (1) 47.81.13.36 entre 19 et 20 h.

Stop ! **Vds MSX2 NMS8255** 2 drives 720 k + mon. coul. HR + doc + souris et de nombreux jeux (F1 Sprit, Vamp Killer...). le tout bradé à 4700 F. Urgent. Thierry Combes. Tél (1) 45.99.15.60.

Vds **Sony HBF700F** avec logiciels. Excellent état : 2350 F. Gérard Caron. Tél (1) 34.14.52.85.

Vds **Thomson TO8 + moniteur couleur + lecteur disquettes 3"1/2** sous garantie + 2 joysticks + crayon optique. Valeur 4850 F, vendu 3500 F. 40 jeux + 25 éduc. + 5 utilit. originaux. Valeur 4000 F, vendu 2000 F. Gérard Molle. Tél : (16) 23.68.48.36.

Vds **MSX1** 80K RAM, 32K ROM + 1 cartouche valant 230 F + 1 livre sur le basic pour 800 F. Echange Salamander contre mégarom. Emmanuel Bibault. Tél : (16) 26.82.58.05.

Vds **moniteur couleur Philips CM8521 :** 1300 F. **Lecteur disquettes VY0010** : 1300 F. Très bon état. Christian Henri. Tél : (1) 69.40.92.52. Après 19 h.

Vds **Amstrad CPC 664 + moniteur couleur** + manette, très bon état + revues. Le tout 4000 F. Stéphane Quénault. (1) 34.68.92.34. après 17 h.

Vds **Softs originaux pour ST** : Starglider 2, Dungeon Master, etc. Prix 100 F. José Albaina. Tél : (1) 42.58.53.86.

Vds **moniteur couleur Océanic** garanti 6 mois, prise péritel. Urgent. Pascal Le Conte. Tél : (16) 31.69.24.43.

Vds MSX1 **VG8020 Philips + 6 cartouches** + revues 990 F. **Moniteur couleur haute résolution** sous garantie, état neuf, année 1988 : 1900 F. Frédéric de San Nicolas. Tél : (16) 67.77.27.62.

Vds pour **Sega, pistolet phaser + 3 jeux** + Gangster Town + Teddy Boy : 250 F. Alien Syndrome 100 F. Jacques Morel. Tél : (1) 42.87.54.76.

Vds toutes sortes de jeux sur **MSX1 ou MSX2**. Le prix, exceptionnel ! Philippe Moracchini. Tél : (1) 48.84.15.26.

Vds **Commodore 128 péritel + lecteur disquette 1571** + joysticks + livres + nombreux logiciels. Parfait état. 3500 F. Stéphane Chauvet. Tél : (16) 99.42.03.62.

Vds **Amiga 500 + écran 1081** + joystick : 5500 F. Jean-Michel. (1) 45.26.43.88. Avant 21 h 30.

Vds **HB 700F Sony + 35 disks + souris** + revues : 2590 F. Avec cartouches Salamander, F1 Spirit, Nemesis 1 et 2, Game Master : 2990 F. Avec **moniteur couleur** (600 X 285) : 3990 F. Lacsana Sinprasith, 1 allée des Merisiers, 94150 La Queue en Brie.

Vds une cinquantaine de **logiciels MO6 Thomson**. Prix à débattre. Frédéric Khalfat. Tél : (16) 61.30.36.30. après 19 h.

Vds **Apple 2E + moniteur + double lecteur de disquette 5" 1/4** + carte 128K + joystick + logiciels. Le tout pour 4000 F. Sébastien Dhaze. Tél : (1) 48.58.13.66.

Vds **Voyage au Centre de la Terre pour ST** : 200 F. Cherche **correspondants sur Atari 520 ST et Amiga 500** (contacts sérieux). François Sailly. 70 rue de la Halle, 59800 Lille. Tél : (16) 20.07.25.42.

Vds MSX2 **HBF 500F Sony** + nombreux jeux (Rastan Sage, Daïva, Metal Gear, etc.) Le tout 2000 F. Vincent Jalowyj. Tél : (1) 64.23.36.59.

Vds pour CX5M ou SFG01 + 05, **cartouches YRM101, YRM102**, 100 F chaque. Séquenceur 8 pistes DMS1 : 500 F. Damien Sire. Tél : (16) 60.17.83.63. Le soir.

Vds **Console Sega + Control Stick avec 16 jeux** dont Rocky, Space Harrier, Alien Syndrome, Golf, Zillion, Choplifter... Prix : 1900 F. Michel Dutordoir. Tél : (1) 60.16.50.91.

Vds **Casio FX 790 P** très bon état + **Walkman** Aiwa HS-J36 avec enceintes. Le tout 900 F ou 400 F + 500 F. (Valeur neuf 2450 F). Laurent Torlois. Chemin des Essartis, 17100 Saintes.

Vds **lecteur 3" 1/2 720K Canon** complet 990 F. Cartouches 50 F Salamander, Rollerball, Penguin Adventure, F1 Spirit, Mue, Skooter. Roger Carlier. Tél : (16) 27.47.76.23.

Vds MSX2 **NMS 8220 Philips** + Usas, Vampire Killer, Metal Gear, The Maze of Galious, Penguin Adventure. Le tout 1700 F. Vds MSX1 **Sony HB 501F** + Nemesis + Yie Ar Kung Fu + joysticks : 1600 F. Jean-Marc Maillard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **jeux pour Oric** à prix sympa. Thierry Gauthier. Tél : (16) 80.21.25.14.

Vds **TO9 Thomson + moniteur couleur + souris + crayon optique** + interface joystick + 2 joysticks **+imprimante 80 colonnes** + papier + logiciels. Le tout 4500 F. Frédéric Nicolas. Tél : (16) 57.51.27.09.

Vds **Commodore 64 + lecteur K7** + Power Cartridge + interfac Pal/Péritel + logiciels + joystick : 1500 F. Sophana Kok. Tél : (1) 39.69.95.33.

Vds **Philips VG8235** 1700 F. Vds **moniteur VS0070** 1700 F. Laurent Cresson. Tél : (16) 23.67.52.76. Après 19 h.

Vds **pour MSX** : Super Cobra, Goonies, Yie Ar Kung fu 2, Chess, Nemesis 1, Football, Regate, Golf, Amsterdam, Illusion. Le tout 850 F ou à l'unité. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds **Commodore 64 + moniteur TP 200** + joystick + câbles + logiciels, état neuf : 1000 F. Thomas Duplan. Tél : (1) 47.04.29.36.

Vds **Console Sega + Light Phaser + Control Stick + 15 jeux**, excellent état. Prix de l'ensemble : 1500 F. Alain Robin. Tél : (1) 48.40.79.32. Entre 18 h et 19 h 30.

Vds MSX1 **Yeno DPC 64** 300 F. Nombreux originaux de jeux et utilitaires 500 F. **Moniteur Zenith vert** 500 F. Livres et revues en très bon état 300 F. Philippe Peiffer. Tél : (1) 44.24.03.72.

Vds **Commodore 128 + 1571 + imprimante MPS 803 + moniteur monochrome**, très bon état + logiciels + livres : 6000 F. Roger Triuellin. Tél : (1) 45.46.16.30. après 20 h.

Vds **Sony HBF 700 F** + logiciels : 3000 F. Philippe. Tél : (1) 48.46.85.71. Après 18 h.

Vds MSX2 **Philips VG8235** + logiciels. Prix : 2500 F. Alain Lacourrège. Tél : (1) 47.02.80.33. Le soir.

Vds **Console Sega** + 2 joysticks **+ 5 jeux** (Out Run, Space Harrier, Secret Command). Le tout 900 F. Eric Medjkoune. Tél : (1) 48.55.82.39. Après 18 h.

Vds Interface 4 joueurs pour **Atari ST** : 35 F port compris. David Simon. Tél : (16) 81.82.07.47. Après 20 h.

Vds MSX2 **Philips VG8235** + 25 jeux et utilitaires pour 2500 F à débattre. Olivier Desanges. Tél : (16) 69.07.83.32.

Vds pour **MSX** : extension mémoire 64K + lecteur K7 + câbles + cartouches (Nemesis 2, Knightmare 1 et 2, etc.) Le tout ou séparément 50% moins cher. Mickaël Garnier. Tél : (16) 51.31.85.57.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + jeux (Disco, Target Renegade, Gryzor, Arkanoïd, Captain Blood, Prohibition, etc.) + revues + livres + joystick. Le tout : 2690 F. Benjamin Freud. Tél : (1) 45.43.35.55.

Vds **Adam + console CBS + imprimante** + volant + trackball + 3 joysticks + 35 jeux + docs. Idéal pour un enfant débutant. Le tout : 2500 F. Olivier Nguyen Van Tan. Tél. (16) 45.92.83.85.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + jeux (Barbarian, Renegad, Arkanoïd, etc. + housse + joystick + rangement K7. 2000 F. Livraison possible. Didier Chicault. Tél : (1) 42.08.86.79.

Vds MSX2 **Sony HBF 700F** + Music Module + nombreux jeux et utilitaires + documentation importante. Le tout état neuf : 4800 F. Lionel Allet. Tél : (16) 21.81.33.36.

Vds pour **C64 originaux import USA, RFA** K7 & disks. Recherche dessinateur, musicien, but non lucratif. Christophe Brassart. 67 rue de l'Abbé Lemire, 59200 Tourcoing.

Vds ou échange logiciels **Apple 2GS** contre logiciels Amiga : musique studio, Tass time, Silent Service, GS Paint. Vds aussi logiciels **pour C64 et Atari 800XL** + démo incroyable ! Gilles Heude. Tél : (16) 61.91.87.08.

Vds jeux K7 **pour MSX1** : Police Academy, Vampire, Zanac, Ace of Aces, Arkanoïd, Winter Games, Break-In, International Karaté, Boulder Dash 2. Prix intéressant à débattre. Gilles Benizri. Tél : (1) 60.02.36.99.

Vds jeux **pour MSX** : 5 cartouches (Yie ar Kung Fu, Knightmare, etc.) et 17 K7 (Zaxxon, Beach-Head, L'affaire Vera Cruz, etc.). Le tout 1800 F port inclus. Laurent Seguelas. PTT, 76870 Gaillefontaine.

Vds MSX1 **Yeno DPC 64** + lecteur K7 + nombreux jeux + Cat + revues. Prix 1700 F. Cherche contacts Amiga. Jean-Marc Le Grossec. Tél : (16) 35.46.21.93.

Vds **imprimante Tandy DMP 130A** neuve, prix à débattre. Olivier Fusil. Tél : (16) 20.84.25.50. Après 18 h.

Vds **Amstrad 464 mono** + lecteur 3" DDI, 5 1/4 Vortex, adaptateur péritel, joystick et nombreux jeux, doc, livres, disks 3", disks 5"1/4. Excellent état. Le tout, 4500 F. Radtke Denis. Tél : (1) 43.29.03.87.

Vends **VG 8020** + moniteur monochrome, imprimante VW0020, lecteur 3,5 pouces VY0010. Philippe Baillet. Tél : (16) 22.37.06.99

Vends sur **C64 jeux**,disks only, possède Test Drive, Trivial Poursuit, Gee Bee Air Rally, Target Renegade, etc. Gaëtan Populaire. Tél : (16) 21.37.64.82.

Vends **C128 + 2 lecteurs 1541 + MPS 803** + livres + logiciels : 4200 F à débattre. Possibilité d'achat à l'unité. Philippe. Tel : (1) 69.48.26.17 après 18 h ou le week-end après 13 h.

RECHERCHES

Achète cartouches et/ou cassettes compatibles avec **Atari 600 XL ou 800 XL**. Pergetti Pascal. Tél : (1) 43.75.02.51 ou (1) 64.02.41.09.

Amiga 500 cherche émulateur (Atmos, PC, ST...). Possède **Atmos**, échange contre émulateur ou vends programmes sur K7. Téléphoner dans la soirée au (16) 33.22.40.71. Demander Bruno.

Cherche **contacts sur Atari 520 STF** (DF) . Achète divers matériaux sur ST, livres, revues.. Téléphoner au (16) 77.21.36.38, demander Ludovic.

Recherche CX5M d'occasion ainsi qu'une imprimante pour obtenir partition pour Sacem. Contact téléphone (16) 44.76.09.69.

Recherche pour Amiga 500 : Superbase avec docs (achat ou échange), ou tout SGBD avec docs. Olivier Lepetit, 63 rue de l'abbé Glatz, 92600 Asnières.

ECHANGES

Echange **nombreux softs sur Amiga.** Envoyez listes à Frédéric Cattoni, 7 rue de Navarre, 75005 Paris. Tél (1) 43.31.39.82. Réponse assurée.

Echange **jeux sur Sega** (Zillion, Alex Kid, etc.) Fait partie du club. Certains jeux ont des astuces. Sébastien Boichot. Tél (16) 81.96.43.17 après 18 h.

Echange **tous programmes**, logiciels et éducatifs (surtout nouveautés, en disquettes et cartouches). Réponse assurée. Philippe Neves. Tél (16) 86.65.05.90.

Echange **programmes sur MSX-MSX2** (seulement disquettes). Derniers softs. Ecrivez à Francisco Marti, C/Sol 45, 1er Canovellas, 08420 Barcelona-Espagne.

Echange configuration musicale complète **CX5M, MK7, YK10** (clavier) + logiciels contre MSX Pionner Vidéo pour laserdisk ou VD5 CX5M + env 2600 F, valeur + de 8000 F. Gérard au (1) 69.25.02.79.

Echange super news sur ST (Overlander, Heroes of the Lance, Eliminator, etc). Téléphoner à partir de 19h au (16) 90.97.73.51.

Echange ou achète logiciels pour Atari STF. Envoyez liste à : Zimmerman Christophe, 2 rue Principale, 57220 Helstroff (étranger accepté).

Cherche jeux sur PC. Possède : Test Drive, Jet, Ancient Art of War, etc. Possède aussi utilitaires à échanger contre jeux. Cherche Defender of the Crown contre 5 jeux. Nicolas Montecot. Tél : (1) 39.65.68.21.

Atari 520 ST DF nouv. Roms échange divers (trucs, progs, plans, solutions). Barbançon laurent, 14 rue Gabriel Péri, 95170 Deuil la Barre.

Vds **TI 994A**, excellent état, 1000 F. Tél.: 48.32.53.22.

CONTACTS

Possède **Archimedes 310**. Recherche toute documentation sur le hardware, le graphisme et l'assembleur. Laurent Thorigny, 20 allée Eugène Pottier, 77420 Champs sur Marne.

Passionné de l'**Atari ST recherche contacts** sérieux et durables, débutants acceptés, réponses assurées à 100 %. A bientôt. Eric Darsin. Tél : (16) 22.28.05.15.

Deux **graphistes ST** cherchent bons programmeurs sur Atari dans région 91. Demander Thierry au (16) 64.57.14.26. ou Philippe au (16) 69.00.35.29.

Joyeux luron de la guilde 520 ST échange news avec gais lurons. Possède Barbarian 2, Summer Olympiad, Paladin, Eliminator. Karim I. Sur Paris. Tél : (1) 45.97.32.95

MSX club 33 **cherche contacts MSX2** pour échanges d'astuces diverses. Réponse assurée (P.S. 1 timbre). Ecrivez nombreux. Siegfried Mounissens, 28 Chemin du Thil, 33 850 Léognan.

MICRO NEWS

recherche étudiantes ou étudiants passionnés micro (en particulier CPC et/ou PC), pour travail sur expo du 4 au 7 novembre à Paris. Téléphoner au (1) 43.38.32.32.

OFFRES D'EMPLOI

URGENT : **AMIE**, spécialiste micro-informatique, recherche pour ses magasins de Paris, vendeur passionné d'informatique, bonnes connaissances PC et Amiga (et environnement). Téléphonez au : (1) 43.57.48.20 - Poste 15 ou 18.

Société d'édition de logiciels de jeux créant gamme pratique (cuisine, atlas, code...) cherche **auteurs désirant diffuser leurs créations** dans ce genre de produits. Contactez Marianne Rougeulle chez **COKTEL VISION**, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (1) 46.04.70.85.

MICROIDS dans son souci d'expension, est à la recherche de **programmeurs** sachant travailler sur toutes les machines du marché, et notamment sur Amiga et Atari ST. Ecrire à MICROIDS, 81 rue de la Procession, 92500 Rueil Malmaison.

TITUS recherche, pour participer à son développement, 15 personnes à partir de 18 ans pour emploi à plein temps : **programmeurs et graphistes sur micro.** Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire. Adresser CV + lettre manuscrite à : TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au : (1) 43.32.10.92.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

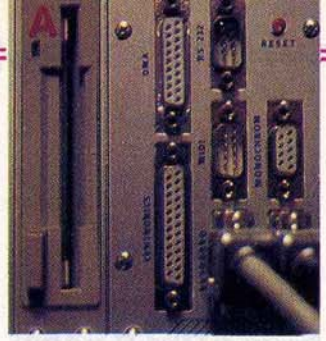
Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

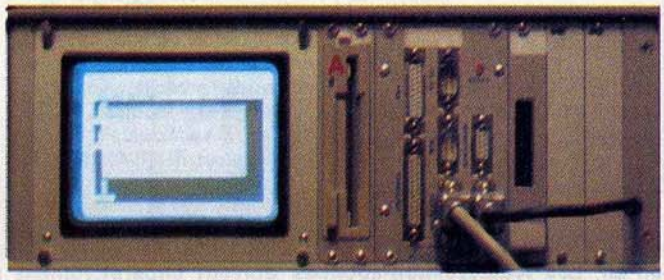
Téléphone ..... Rubrique .....

ST PORTABLE

Allons, allons, un peu de calme les enfants. Parlons plutôt de l'impact que peut avoir sur le lectorat un titre tel que : "ST PORTABLE". Ainsi donc, Micro News s'est une fois de plus débrouillé pour être "the best" et présenter à ses lecteurs avinés, euh sorry... avides, LA machine dont tout le monde parle ? Euh, oui et non. En fait, il serait plus honnête de parler de portatif ; comme les postes de télévision du même nom. Ça n'a pas de poignée, mais c'est suffisamment compact pour qu'on puisse en envisager le transport sans attraper un tour de reins. Ben tiens, voilà le terme adéquat : ST compact. Quoique. C'est vrai ça, ST c'est vite dit. Alors, vous croyez vraiment qu'il suffit qu'une bécane tourne sous GEM et dispose d'une souris pour qu'il s'agisse d'un ST ? Rappelez-vous l'Athéna, par exemple : cette bécane permettait de faire tourner des programmes ST, et pourtant, il ne s'agissait que d'un compatible ST. Fichtre, voilà le mot que je cherchais. Compatible ST compact. Et encore, un compatible est une "copie". Ici, il ne s'agit que d'un recarrossage. Allez, cette fois sera la bonne : "ST compact recarrossé". Je vous le concède, c'est moins accrocheur, mais au moins ça a le mérite d'être plus proche de la réalité. A priori, l'engin ressemble plutôt à un oscilloscope qu'à un Atari. Normal, il ne s'agit pas d'un boîtier Atari mais d'un IBP. Ne me demandez pas ce que cela signifie, IBP est un constructeur allemand et j'avais pris espagnol en seconde langue. Mais trêve de digression, pour l'instant je prends mon mètre-ruban. 360 x 410 x 140 mm, pas vraiment encombrant, d'autant que l'écran est intégré. En y repensant, on



pourrait trouver à la machine un air de famille avec le SX 70 de Commodore ou la défunte Lisa d'Apple (je parle du physique). Pour le moment, la taille de l'écran interdit qu'on l'utilise pour faire du traitement de texte et d'ailleurs, l'appareil ne fonctionne que sur secteur. Mais alors, à quoi peut bien servir un compatible ST compact ? En fait, l'appareil a été conçu pour les musiciens : un studio d'enregistrement n'est jamais un truc énorme. Chaque centimètre est compté, et si ce n'était l'appareillage électronique et les câbles, on se croirait volontiers dans la cabine de Tabarly. Fort heureusement, les marins et les musiciens font parfois escale. A cet effet, l'IBP est muni d'une sortie pour moniteur monochrome type SM 124, d'emploi plus aisé. En ce qui concerne le clavier, pas de problème, le constructeur préconise l'emploi d'un clavier de Méga ST. Afin de faciliter les branchements, toutes les prises ont été ramenées en façade, à côté de la fente du drive. Dans un souci de gain de place, les prises MIDI ont été remplacées par une prise au format joystick Atari. Bien entendu, un adaptateur muni de deux MIDI femelles en sortie est fourni avec l'IBP. Pour l'instant équipé d'un drive Chinon (certains Atari en sont équipés d'origine), le compact ST sera disponible dans plusieurs configurations : 520 Ko, un ou deux méga, hard-disk 20 méga, un ou deux drives, c'est au choix. Ceci dit, il vous faudra patienter un peu avant d'acquérir cette merveille dont le prix n'est pas encore fixé, d'autant que sa présentation risque fort de faire place à un boîtier au format rack de 19 pouces afin de le rendre compatible à cent pour cent... avec le matériel de studio.



LA GALERIE MICRO NEWS

Vous l'avez sûrement remarqué, les dessins de Micro News sont fait par deux stars du crayon (pinceau, plume, enfin ça dépend des jours) : j'ai nommé **Carali** et **Lerouge**. Ça nous a fait penser à un truc : vous aussi, qui possédez un micro capable de faire de beaux dessins, mourez sûrement d'envie d'en faire profiter les autres. Alors, comme la meilleurs façon de toucher le plus de monde est encore d'exposer, on a décidé d'héberger vos œuvres dans nos pages. Deux catégories seront acceptées : une d'humour, jugée par Carali et une de dessin libre, jugé par Lerouge. Chaque mois, le vainqueur de l'une de ces deux catégorie gagnera un digitaliseur **Handy Scanner Type 2 Cameron**. Comment être exposé dans Micro News ? Fastoche ! Il suffit d'envoyer une disquette contenant un ou plusieurs dessins uniquement sur PC, Atari ST (format Degas) ou Amiga (format Deluxe Paint 2). Ensuite, vous inscrivez votre nom et votre adresse **sur la disquette**, et notre adresse sur une enveloppe : **MICRO NEWS, La Galerie, 20 passage de la bonne graine, 75011 Paris**. Timbrez.

Après, c'est carrément de la routine : vous mettez la disquette comportant votre adresse et vos dessins dans l'enveloppe comportant notre adresse, vous fermez, vous postez. Si vous recevez votre disquette, c'est que vous vous êtes planté ; relisez. Voilà, il n'y a plus qu'à prier Saint Chlika. Alors, pas encore en train d'affûter votre souris ?

CINQ POIGNEES DE PUISSANCE SPORTIVE

ROY OF THE ROVERS
Quatre joueurs de l'équipe de football à cinq de Melchester Rovers ont été kidnappés... quelques heures avant un match capital destiné à amasser des fonds en vue de sauver leur stade. Roy Race DOIT libérer ses co-équipiers, afin de jouer le match le plus important de sa carrière!
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

GARY LINEKER'S HOT SHOT
Vous faites partie d'une équipe de football réglementaire dans un jeu comprenant jusqu'aux tackles glissants, les touches, les corners, les dégagements de buts, les coups francs, et même le terrible arbitre avec son carton rouge.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

SUPERSPORTS
Une collection unique d'épreuves sportives aussi variées et bizarres que l'on puisse rencontrer. Jusqu'à quatre joueurs peuvent prendre part à ce tournoi extravagant.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS
L'entraineur de l'équipe nationale a mis au point un programme d'entrainement intensif pour améliorer votre condition physique, contrôle de la balle, réflexe et précision.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette ATARI ST

ULTIMATE GOLF
L'ultime simulation de golf. Mettez à l'épreuve votre habileté sur cinq terrains différents, étudiez le jeu de golf de l'ordinateur et perfectionnez votre technique. Le réalisme, la couleur et la profondeur même du jeu vous transporteront loin de chez vous, sur le fairway.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

PHOTOS D'ECRAN DE FORMATS DIVERS.

Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

AU ROYAUME DE MICROÏDS

Suite de la page 22

ouvertures classiques et vous indique si vous êtes sortis du cadre théorique. Vous pouvez également faire analyser vos propres parties par l'ordinateur. En fait, le champ d'application est quasi-illimité : il permettra à un joueur modeste, mais motivé, d'améliorer son jeu et à un grand joueur d'étudier des heures durant ses parties passées. Si le produit a du succès dans sa version PC, il est fort possible qu'une version ST soit mise en chantier. Et personnellement, ça m'arrangerait... "Microïds, reprend Elliot Grassiano, ne néglige pas pour autant le professionnel". Témoin cette série de contrats étonnants conclus

Dossier Kha ▲

par la société : Microïds a en effet développé différentes applications ultra-professionnelles. Par exemple, un simulateur de conduite automobile. Le petit bijou, qui a été développé pour un des plus grands constructeurs automobiles, tourne sur un Compaq 386 à 20 Mhz et en mode VGA. En gros, c'est toujours un micro, mais ça se rapproche beaucoup de certains minis. "Petit détail en passant, ajoute Elliot, Microïds a été en conccurrence pour cette application avec des sociétés qui travaillaient sur des minis. Nous avons réussis à faire mieux et moins chers sur micro !". En effet, bagatelle, le simulateur de conduite est animé à 28 images/seconde. Pour vous donner une idée, un film, au cinéma, va à 24 images/secondes. Vous imaginez la qualité de l'animation ? Microïds a prouvé à bien des professionnels que les sociétés de jeux sont souvent, techniquement plus performantes que les ingénieurs des plus grandes sociétés d'informatique pro. Et pour ne rien laisser perdre, un jeu sortira, basé en partie sur cette application. Evidemment, sur Amstrad, ne vous attendez pas à avoir 28 images/secondes... Simplement un jeu basé sur la conduite automobile (et avec quel réalisme !), mais qui disposera aussi d'un vrai scénario de jeu d'aventures.

Autre contrat pro, un simulateur de visé tirer les missiles des avions. L'ensemble du procédé est bien évidemment top-secret, ce qui m'arrange, parce que je n'ai pas pigé un traître mot des explications de l'équipe de Microïds. C'est un contrat militaire, ou presque, ce qui explique aussi que je ne vous donne pas de détails. "Au départ, explique Patrick Le Nestour, ils prévoyaient une application qui aurait uniquement craché des chiffres. Le gars voyait "3844 multiplié par Pi sur racine de 3", et il savait que son missile touchait l'avion adverse". J'ai pu voir ce que Microïds a développé, et ça a une autre gueule : ça tourne sur PC en EGA, avec des fractals, et tout, et tout. En clair, c'est plus beau que 95 % des jeux sur PC... Et on espère d'ailleurs que les routines seront prochainement réemployées, notamment les effets de relief sur les montagnes, sublimes !

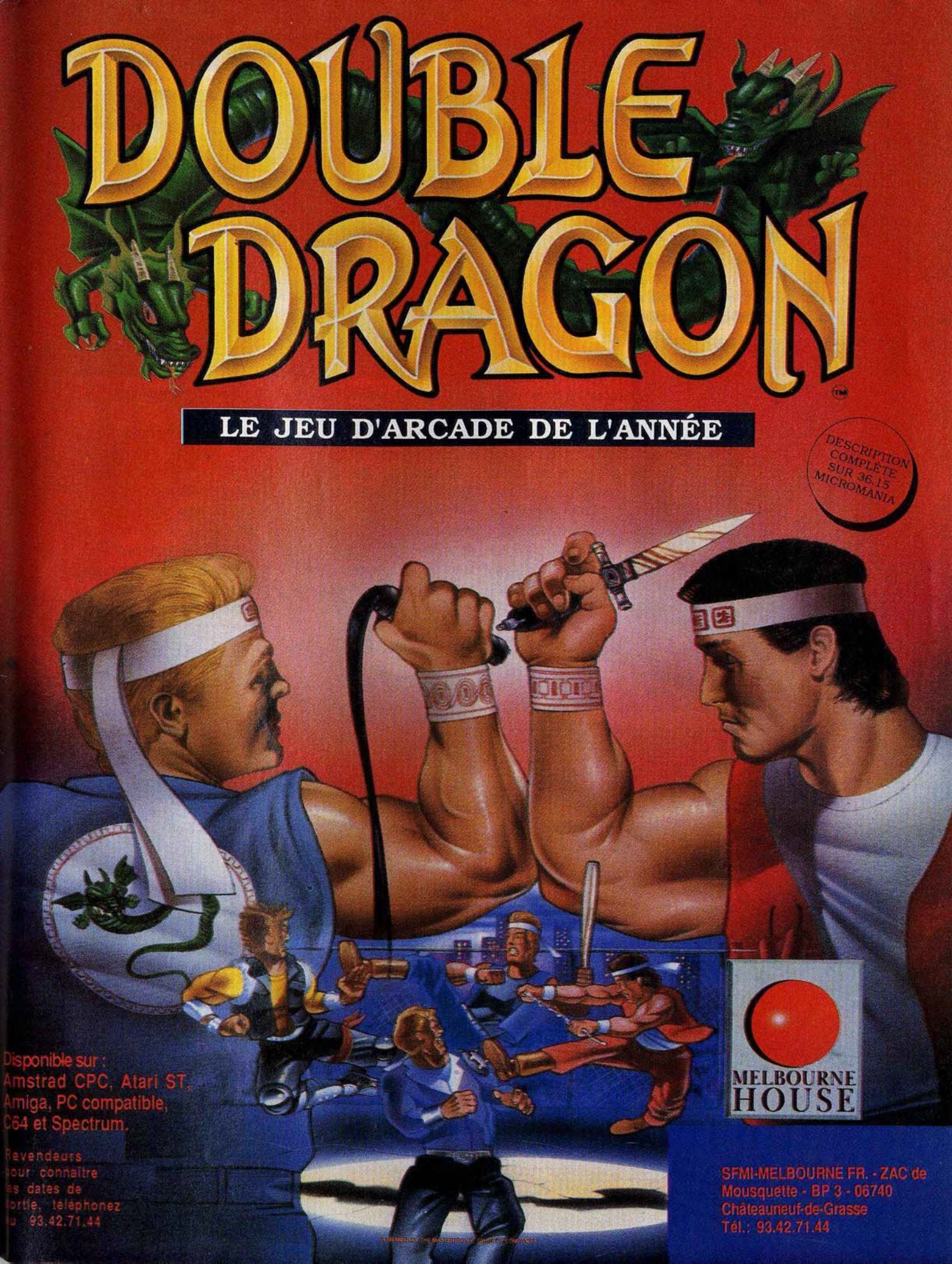
Microïds ne va quand même pas abandonner le jeu, rassurez-vous. Mais, comme Ere Informatique dans le passé, ils viennent de prouver que les bidouilleurs sur micros familiaux sont souvent de meilleurs programmeurs que les ingénieurs des plus grosses boites du monde ! Quand je pense que les possesseurs de CPC ou de Thomson ont failli passer à côté d'une telle révélation ! ●

SATORY

Et hop, encore une nouvelle société de micro qui vient de naître. Voilà la meilleure réponse possible à tous les oiseaux de mauvais augure qui racontent régulièrement que la micro familiale est morte ou, encore plus drôle, que les 16 bits ne marcheront pas. Depuis cet été, c'est au moins la cinquième nouvelle boite qui arrive sur le marché, et bien entendu, elle vise le ST et l'Amiga.

Prestasoft, puisque tel est son nom, divise son activité ludique en deux collections : **Satory** d'abord, pour les jeux d'arcade de très haut niveau. Une collection de prestige, en quelque sorte. Et **Syndrome**, pour les jeux nuls. Heu non, merde, c'est pas ça. Pour les jeux plus classiques, quatre jeux d'arcade. En bref, vous revivez, en rêve, quatre étapes de votre vie : la naissance, le bac, la première nana que vous avez draguée, la deuxième nana que vous avez draguée (J'en connais à qui ça va plaire. Grosse déception, le soft n'a rien à voir avec du hard. Enfin, je me comprends). Un ensemble qui a l'air très sympa, très coloré, avec des jeux réussis. Rendez-vous le mois prochain pour des tests complets. Dans la collection **Syndrome**, **Expressing** est dès maintenant sorti ! Vous dirigez un train, un express (d'où le nom), dans une folle course poursuite. Les graphismes sont très cleans, l'animation est nickel. Un jeu qui ne fera pas une révolution, mais un bon soft au total. Ensuite, toujours chez Syndrome, on aura **Johnny Diggood**, un jeu d'aventure qui à l'air très classique et, pour tout dire, moins intéressant. Wait and see. En tout cas, bon vent à Prestasoft : vu la qualité de ces softs, on espère avoir souvent des nouveautés. ●

Hotball ▲▼


DOUBLE DRAGON
LE JEU D'ARCADE DE L'ANNÉE
DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 36.15 MICROMANIA
MELBOURNE HOUSE
Disponible sur :
Amstrad CPC, Atari ST,
Amiga, PC compatible,
C64 et Spectrum.
Revendeurs
pour connaître
les dates de
sortie, téléphonez
au 93.42.71.44
SFMI-MELBOURNE FR. - ZAC de
Mousquette - BP 3 - 06740
Châteauneuf-de-Grasse
Tél.: 93.42.71.44

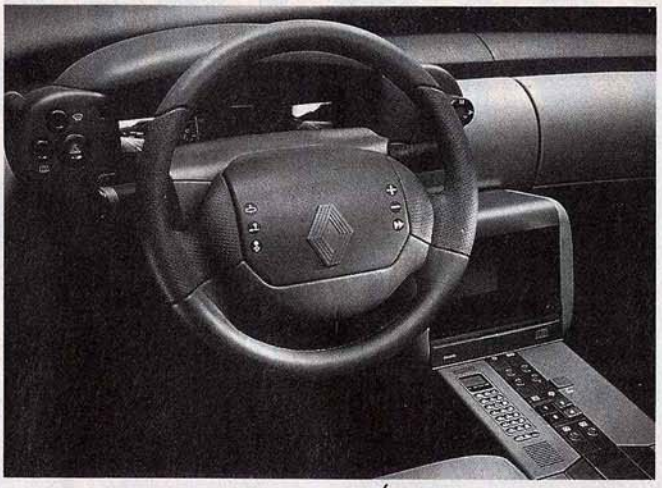
Suite de la page micro-auto

tion : la *Royale*, un prototype réalisé par *Philips* et *I.A.D.* (International Automotive Design). Et là c'est du délire ! Autoradio cassettes, compact disc, compact disc vidéo et téléviseurs. Tous ces bijous peuvent être commandés par chacun des passagers grâce à un doublage des consoles. Est-il utile de préciser que la Royale possède également douze haut-parleurs plus boomer et un système de contrôle accoustique.

▲ *Équipement arrière de "La Royale*

Pour le côté pratique, Carin, le copilote électronique, permet de planifier son itinéraire qui sera ensuite dicté par une voix synthétisée. Des téléphones cellulaires, un télécopieur et un ordinateur personnel avec interface Datacom et grand écran à cristaux liquides apportent la touche de folie à ce génial méga-plus de l'automobile. Anticipation, science-fiction pensez-vous ? Les modèles que je vous ai décrits sont effectivement des épreuves de style, mais si l'on prend chaque élément séparément, sa technologie est parfaitement maîtrisée et l'assemblage ne pose aucun problème, la preuve en est l'existence de ces voitures. La seule difficulté réside dans la rentabilité de tels projets.

Beaucoup plus réaliste, Sony, pour sa première participation au Mondial de l'Automobile, a placé sa gamme auto-radio 88/89 sous le signe du compact disque. L'effort de Sony s'est particulièrement porté sur la possibilité de s'équiper d'un lecteur changeur *CDX-A20* sans changer l'installation déjà en place. Une solution économique (par rapport à d'autres marques). Un CDX-A20, avec une télécommande RM-X1 et un modulateur stéréo FM XA-7 utilisant l'ampli de votre ancien auto-radio, coûte tout de même 7490 F TTC. Mais vous pouvez chercher, il s'agit pour l'instant de l'installation possédant le meilleur rapport qualité-prix.



▲ *Équipement avant de la Mégane Renault*

Jacky Setton, PDG de Pioneer France et grand fan de l'auto devant l'éternel, ne pouvait se présenter à la plus grande manifestation automobile mondiale sans une innovation technologique. Le *DEH 66* est, en matière d'électronique automobile, une petite merveille technologique comportant un lecteur de disques compact, un syntoniseur (radio) à affichage numérique et un ampli 2 x 20 W. Le prix public indicatif est pour l'instant de 6500 F.

▼ *Pioneer DEH 66*

Mais le temps passe et je ne me rends pas compte que, en vous racontant les débuts des véhicules dotés d'une intelligence artificielle, je risque d'arriver en retard à la première Universiale de l'Autojet. D'autant que le service de presse de la Fédération des Planètes, section autojet/spatiojet, m'a affirmé que la cinquième planète du système de Nemo devait présenter un prototype d'un autojet à désintégration moléculaire. Ça me rappelle un vieux film de ma jeunesse, "Star Trek" je crois... Mais où s'arrêtera-t-on ?

Igor Lefeuvre

COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un **GRAND CONCOURS**

Dans tous les softsTOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation* à notre grand concours

GAGNEZ : - **UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.**

- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu **TOMAHAWK.**

Commodore

* règlement dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

OPERATION WOLF

OPERATION WOLF

ocean

Licensed from © Taito Corp. 1988

TAITO COIN-OP

Une recréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmares 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entrane dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.